TORMENTA20

ATLAS DE ARTON

Uma criação de

Guilherme Dei Svaldi

J. M. Trevisan

Leonel Caldela

Marcelo Cassaro

Rafael Dei Svaldi

A Cidade-Muralha de Villent, sempre vigilante, frente à Garganta do Troll e às terras da Supremacia Purista

CRÉDITOS

Desenvolvimento: Dan Ramos, Davide Di Benedetto, Glauco Lessa, Guilherme Dei Svaldi, J.M. Trevisan, Karen Soarele, Leonel Caldela, Lucas Borne, Marcelo Cassaro, Rafael Dei Svaldi, Thiago Rosa.

Texto Adicional: Alice Priestly, Camila Gamino, Elisa Guimarães, Felipe Della Corte, Jadir Dei Svaldi, Marielle Zum Bach, Marlon Teske, Momo Soares, Victor Lucky, Vinicius Mendes.

Arte da Capa: Dan Ramos.

Arte: André Vazzios, Claudio Pozas, Dan Ramos, Danilo Martins, Danilo "Meowchado" Moraes, Diego Sá, Dora Lauer, Eduardo Pires, Erica Awano, Giih Costa, Guilherme Santana, Henrique DLD, Janio Garcia, Joaquin Silva, Juaum, Julio Rocha, Lorenzo Hernandes, Mariana Livraes, Matheus "Birbo" Rocha, Pablo Souza, Pedro "Staztho-Art" Mattos, Poliane Almeida, Rafael Pen, Rainer Petter, Rebirth Studio, Ricardo Mango, Rod Reis, Rodrigo Lopes, Samuel Marcelino, Vitor Louzada, Walter Pax.

Cartografia: Bruno Müller.

Heráldica: Danilo Martins.

Projeto Gráfico e Direção de Arte: Dan Ramos.

Diagramação: Guilherme Dei Svaldi, Karen Soarele.

Revisão: Christiano Linzmeier, Emerson Xavier, Leonel Caldela.

Revisão Sensível: Alice Priestly, Naomi Maratea.

Editora-chefe: Karen Soarele.

Equipe da Jambô: Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi, Leonel Caldela, Ana Carolina Gonçalves, André Schwertz, Andrew Frank, Cássia Bellmann, Dan Ramos, Daniel Boff, Davide Di Benedetto, Elisa Guimarães, Freddy Mees, Gislaine Alves, Glauco Lessa, J. M. Trevisan, Julia Rosiello, Karen Soarele, Marcel Reis, Marcelo Cassaro, Marlon Vernes, Matheus Tietbohl, Maurício Feijó, Priscilla Souza, Tatiana Gomes, Thiago Rosa e Tiago Guimarães.

Tormenta é Copyright © 1999-2023 Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi e J. M. Trevisan. Todos os direitos reservados.

Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, RS
contato@jamboeditora.com.br
www.jamboeditora.com.br
@jamboeditora

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

1ª edição: novembro de 2023 | ISBN: 978658863453-0

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

S969a Svaldi, Guilherme Dei
Atlas de Arton / Guilherme Dei Svaldi [et al.]; ilustrações por Dan Ramos [et al.]. -- -- Porto Alegre: Jambô, 2023.
480p. il.
1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Svaldi, Guilherme Dei. II. Ramos, Dan. III. Título.

CDU 794.021

SUMÁRIO

A PRIMEIRA LIÇÃO 8

INTRODUÇÃO: BOAS-VINDAS A ARTON 10
Uma Breve História de Arton 12
Tempo & Calendário 30
Linha do Tempo 34

CAPÍTULO 1: O REINADO 44
Deheon 52
Valkaria 68
Bielefeld 78
Namalkah 94
Wynlla 106
Ahlen 118
Zakharov 134
Pondsmânia 146
Academia Arcana 160
Vectora 165

CAPÍTULO 2: ALÉM DO REINADO 170
Supremacia Purista 174
Conflagração do Aço 186
Aslothia 192
Repúblicas Livres 206
Salistick 218
Svalas 230
Feudos de Trebuck 234
Triunphus 246
Sckharshantallas 250
Montanhas Sanguinárias 262
Montanhas Uivantes 267
Ermos Púrpuras 272
Floresta de Tollon 277
Império de Tauron 282
Nova Malpetrim 300
Smokestone 306
Ruínas de Tyrondir 312
Catacumbas de Leverick 317

CAPÍTULO 3: ALÉM DE ARTON 322
Lamnor 326
Khalifor 338
Khubar 342
Galrasia 350
Os Três Mares 355
Ubani 362
Deserto da Perdição 372
Tamu-ra 384
Moreania 394
Doherimm 406
Éter Divino 418

CAPÍTULO 4: ORGANIZAÇÕES 422
Exércitos & Mercenários 424
Ordens & Igrejas 431
Guildas & Irmandades 439

CAPÍTULO 5: VIDA EM ARTON 446
A Sociedade Artoniana 448
Viagens & Estradas 450
Dinheiro & Comércio 453
Arte & Cultura 456
Lei & Ordem 465
Vida de Aventureiro 468

APÊNDICE: ORIGENS REGIONAIS 470

A Primeira Lição

Sente-se, jovem. Sei que você tem muitas perguntas. Não se preocupe, eu tenho as respostas. Não é preciso ter pressa. Se há alguma coisa que aprendi ao longo dos séculos é isso: tudo que vale a pena ser sabido merece ser aprendido com calma.

Como deve me chamar? Meus alunos me chamam de **Mestre Luriel**. Se acredita que tenho algo a lhe ensinar, pode me chamar assim também. Terei prazer em chamar você de *estudante*.

Então, estudante, vamos começar pelo começo.

Arton faz parte de uma Criação maior. O início de tudo é uma história longa, que mais tarde você conhecerá. Por enquanto, o que precisa saber é que Arton possui vinte deuses, que formam o **Panteão**. Cada uma dessas divindades possui um **reino divino**, também chamado de "mundo" ou às vezes "Plano". São dimensões místicas, à parte do mundo material, mas com manifestações físicas. E é isso que torna Arton especial: os mundos dos deuses, incluindo o sol e a lua, orbitam ao redor do nosso.

Estamos, eu e você, no centro da Criação.

Divindades são fascinantes e poderíamos ter toda uma conversa sobre elas, mas são assunto para outra aula. O tópico de hoje é Arton.

O que move este mundo, mais ainda que seus deuses, são seus **aventureiros**.

Nem todos em Arton são aventureiros, claro. A maioria dos habitantes leva vidas simples: são fazendeiros, artesãos, servos. Andando pela vastidão dos reinos, você verá muita gente que não deixa os limites de sua aldeia, que nunca ultrapassou os portões de sua cidade murada. Mas, em meio a esses, há os que anseiam por mais, ou que são obrigados a sair da vida cotidiana. Tudo de importante que acontece em Arton tem a participação de aventureiros.

O **Reinado**, a maior coalizão de nações do continente, só existe por causa desses heróis. Essa aliança foi formada por um propósito nobre: garantir que seus habitantes sempre tenham um lar. Já foi muito maior, sendo composta de quase todos os povos civilizados de Arton Norte. Mas precisou lutar contra os escravistas e conquistadores minotauros nas **Guerras Táuricas**. Eu mesmo fui um escravo dos minotauros, estudante. A partir desse conflito, formou-se o **Império de Tauron**. Mais tarde, a odiosa **Supremacia Purista** se ergueu para exterminar todos os não humanos e o Reinado mais uma vez pegou em armas. A Guerra Artoniana provocou a saída de outros membros da coalizão, incluindo **Aslothia**, que se tornou uma terra sombria de mortos-vivos governada por um Arquilich.

Em todos esses casos, houve a interferência de heróis. Sem aventureiros, as práticas de escravidão dos minotauros nunca teriam sido enfrentadas. Sem aventureiros, a Supremacia Purista teria triunfado.

Aventureiros fazem muito mais do que lutar em guerras e resistir a tiranos. Mesmo em suas áreas civilizadas, Arton é perigosa. Vastas extensões de terras selvagens escondem monstros vorazes, cultos profanos, masmorras cheias de armadilhas. Um aventureiro pode passar décadas vagando por Arton sem enfrentar o mesmo tipo de ameaça duas vezes.

É claro, existem muitas terras além do Reinado, além até mesmo deste continente. A **Grande Savana**, com sua orgulhosa civilização arcana. O **Deserto da Perdição**, com suas tempestades de areia que trazem estranhos de outros mundos. **Galrasia**, a terra esquecida pelo tempo. **Tamu-ra**, o Império de Jade. A **Ilha Nobre**, com seus habitantes herdeiros de animais.

E precisamos discutir algo que ameaça Arton inteira. Algo que todo aventureiro teme ou anseia enfrentar — em geral ambos. Estou falando da **Tormenta**.

Para alguém como eu, parece que tudo começou há meros instantes. A **Tempestade Rubra** chegou poucas décadas atrás. Mas, depois de sua chegada, tudo mudou. E, eu temo, nada nunca mais será como antes.

Áreas de Tormenta são as mais terríveis máculas sobre nosso mundo. São regiões de chuva ácida e sangrenta, paisagens de pesadelos tomadas por demônios. Talvez um dia você enfrente a Tormenta, estudante... mas não hoje. Essa é uma lição mais avançada. E você já sabe: tudo que vale a pena ser sabido merece ser aprendido com calma.

Se você realmente almeja uma vida maior que as fazendas, aldeias e castelos das pessoas comuns, deverá decidir como fazer isso. E, se existem infinitas ameaças, tenho a felicidade de lhe dizer que também existem infinitas formas de enfrentá-las.

Existem armas, armaduras e força bruta. Existe furtividade e esperteza. Existe magia arcana misteriosa, e magia divina que canaliza o poder do Panteão. Existe ciência revolucionária, engenhocas que rivalizam com os mais potentes feitiços. Cada aventureiro escolhe sua forma de proteger Arton ou é escolhido por uma delas. Isso porque Arton é mais que um mundo mágico — é um mundo maravilhoso. É um mundo de variedade quase incompreensível... e seus habitantes sabem disso.

Sei que o que estou falando parece contraditório. Eu mesmo, quando cheguei a Arton tantos séculos atrás, tive essa sensação. Mas ouça minhas palavras e lembre-se delas.

Em Arton, o fantástico existe todos os dias, em todos os lugares. E nunca se torna banal. Sabendo disso, você realmente poderá conhecer este mundo.

E assim concluímos sua primeira lição, estudante. Agora começa a segunda.

Eu poderia passar sua vida inteira falando. Talvez até minha vida inteira. E talvez pudesse assim esgotar meus conhecimentos sobre este mundo.

Mas você não iria entendê-lo.

Arton não pode ser apenas recebida, deve ser conquistada. Essas terras não podem ser apenas aprendidas, devem ser exploradas. E o mundo que você descobrir será muito diferente do meu. Quando descobrir o que é Arton para você, notará que já a ama.

Então a segunda lição é por sua conta, estudante.

Abra a porta. Dê o primeiro passo.

Desbrave Arton.

BOAS-VINDAS A ARTON

Arton é um mundo de cidades agitadas e masmorras sombrias, de aventureiros ousados e vilões cruéis, de alianças honradas e guerras inclementes. Mas, antes de conhecer as terras, as pessoas e a política de Arton, é preciso saber sua história.

A trajetória da Criação é repleta de heroísmo, horrores, eventos fantásticos e sacrifícios. É uma saga épica em que deuses e mortais passam por perigos e provações — e nem sempre saem ilesos, ou mesmo vivos. Forças cósmicas deram início a tudo que existe, mas não podem controlar aquilo que criaram. Divindades deram vida aos mortais e os guiam, mas ao mesmo tempo são modificadas, desafiadas e até vencidas por eles. A história de Arton é a história de suas entidades mais poderosas e de suas criaturas mais humildes. Todos têm seu papel a desempenhar… E muitas vezes os papéis se invertem.

Ao longo da história de Arton, houve eras brutais e violentas — épocas em que apenas os mais fortes prosperavam —, assim como idades utópicas, cheias de maravilhas, em que a ciência e a arte floresceram. Impérios pareciam eternos, mas acabaram. Povos passaram séculos em desgraça, mas se ergueram.

Mas, se o tempo se estende para trás além da memória dos mais antigos deuses, se cada fase dessa história parece transcorrer com a lentidão das forças primordiais, tudo fica mais rápido e imprevisível à medida que os mortais se desenvolvem.

Reinos são fundados e destruídos dentro da mesma geração. Nobres se enfrentam, fazem trégua e voltam a guerrear. Alianças são firmadas e dissolvidas, inimizades se acendem e se resolvem. Porque, enquanto os povos artonianos crescem e se espalham, multiplicam-se aqueles que fazem a história se mover:

Heróis.

A história de Arton é uma história de aventuras. Desde a saga primordial, quando algo passou a existir onde antes não havia nada, até a busca mais recente, quando uma jovem acabou de pegar uma espada e deixar sua fazenda.

O início da história artoniana está escrito, mas não seu fim.

Porque, enquanto houver heróis, nunca haverá um fim verdadeiro.

UMA BREVE HISTÓRIA DE ARTON

Narrar toda a trajetória artoniana, com suas complexidades, contradições e redemoinhos de eventos, seria impossível — ao menos em poucas páginas. Este é um resumo conforme os estudos mais atuais dos escribas da Caverna do Saber. Pesquisas escolhidas para registro especial no Helladarion, o Artefato Vivo, preservador das memórias de todos os devotos que dedicaram vidas inteiras a buscar conhecimento.

O INÍCIO DE TUDO
(7 BILHÕES DE ANOS AE A 1007 CE)

De antes da Criação até a queda de Sszzaas

A ORIGEM DO PANTEÃO

No princípio, havia apenas o **Nada** e o **Vazio**.

Entidades cósmicas inatingíveis, alheias a tudo, de poder sem limites.

Do encontro dessas forças, nasceram as divindades maiores, conhecidas como o **Panteão**. Capazes de moldar o universo à sua vontade, comportavam-se de maneira bem diferente dos pais. Eram criaturas imperfeitas, movidas por paixão e fúria. Eram, em suma, indivíduos. Ao longo das eras, alguns deuses maiores ascenderam; outros caíram. Seu número, entretanto, jamais mudou: vinte. Sempre vinte.

Antes de o próprio tempo existir, cada membro do Panteão ergueu para si um domínio planar, um **reino dos deuses**. Um mundo espelhando sua natureza, seu caráter, onde a destruição final não poderia tocá-lo. Tais lugares se tornariam o descanso final para os mortos de Arton, nobres ou plebeus, heróis ou vilões. Dizem que, exceto quando um deus demonstra interesse especial por alguém, a destinação de cada alma é decidida ao acaso. Se será paraíso ou inferno, isso depende das crenças que alimentou enquanto viveu.

Os reinos são Planos flutuando no espaço entre as realidades ou esferas viajando através do éter divino? É um problema teológico complexo, assunto de discussões acaloradas e infindáveis. A única certeza é que alcançá-los envolve segredos, portais místicos ou jornadas longuíssimas — nunca fáceis e quase sempre mortíferas. Mas mesmo as moradas do próprio Panteão são deixadas de lado pelos imortais diante do verdadeiro alvo de seus desejos.

Arton, o centro da Criação.

O que antes era disforme foi moldado pelos deuses. E os deuses, por sua vez, descobririam que a fé dos habitantes deste mundo era capaz de aumentar ou diminuir seu poder e até mesmo de fazê-los ascender ou cair. Segundo contam os antigos, a vida surgiu em Arton com uma lágrima de **Lena, a Deusa Criança**, quando ela se entristeceu ao contemplar a superfície estéril e desolada desse mundo. **Oceano** foi o primeiro criador, tomando a lágrima e moldando-a habilmente em uma miríade de seres para povoar as águas. **Allihanna, a Mãe Natureza**, fez com que parte deles deixasse os mares e habitasse as terras emersas. Foi então que o bestial **Megalokk** usou seu poder para corromper as criações de sua irmã e, a partir dos animais, criou os primeiros monstros.

A opressão de suas feras titânicas sobre Arton durou até 65 milhões de anos antes da chegada dos elfos, quando o restante dos deuses se uniu e resolveu exterminá-las. **Khalmyr, o Juiz Supremo,** decretou: a partir daquele dia, grandes predadores conhecidos como lagartos-trovão deveriam habitar apenas regiões extremas, dando chance para civilizações crescerem e prosperarem. E assim aconteceu.

Até hoje, pouco se sabe sobre o que despertou no Panteão a vontade de criar. Alguns dizem ter sido vaidade, o impulso de repetir o feito do Nada e do Vazio. Outros, que sua motivação foi o simples tédio de uma existência eterna. Seja como for, as coisas nunca mais foram as mesmas.

O NASCER DAS CIVILIZAÇÕES

Arton, tal qual vista por uma criatura voando nas alturas mais remotas, assemelha-se a um mar interminável cercado por um céu com um sol e uma lua. Da sua imensidão oceânica despontam duas enormes massas de terra, além de incontáveis ilhas. Os continentes irmãos são chamados de **Lamnor** — ou **Arton Sul** — e **Ramnor** — ou **Arton Norte**. Já foram

interligados por uma ponte natural conhecida como o **Istmo de Hangpharstyth**, mas ela foi destruída pela fatídica queda de um cometa.

Mesmo antes do fim da **Era dos Monstros**, as paragens artonianas foram habitadas por seres inteligentes, como as crias de **Kallyadranoch, o Deus dos Dragões**. Dragões eram as únicas criaturas capazes de rivalizar com bestas gigantes, mas no fim sofreram o mesmo destino e foram exilados. De qualquer forma, eram individualistas e, até onde se sabe, nunca formaram sociedades.

Após o declínio dos filhos de Megalokk, diversos seres menores, mas inteligentes e capazes de se unir, começaram a surgir. Primeiro, **Glórienn, a Deusa dos Elfos**, criou o povo élfico em seu próprio reino divino. Depois, já em Arton, surgiram as fadas, de um sonho louco de **Wynna, a Deusa da Magia**, ao ouvir os sussurros de **Nimb, o Deus do Caos, da Sorte e do Azar**. Os anões, filhos da paixão de Khalmyr e **Tenebra, a Deusa das Trevas**. E diversos outros povos, até… Os humanos.

Aqueles que viriam a dominar Arton foram criados por **Valkaria, a Deusa da Ambição e da Aventura**, sempre insatisfeita. De acordo com algumas histórias, ela só ficaria contente quando seus filhos superassem os deuses. A humanidade teve um começo humilde, em tribos primitivas se escondendo de predadores em cavernas enquanto aprendiam a dominar ferramentas. Mas, desse começo modesto, os humanos cresceriam e realizariam façanhas incríveis — para o bem e para o mal.

Qual foi o primeiro reino a existir? A resposta para essa pergunta se perdeu no tempo. Houve muitos falsos começos de civilizações de todo tipo e por todo lugar. Em ambos os continentes existem vestígios de sociedades que foram destruídas pela fúria da natureza, pelo duelo de deuses menores ou por maldições terríveis. Desses precursores restaram apenas ruínas.

Mas, nas verdejantes terras de Arton Sul, muitos povos encontrariam um berço fértil onde crescer.

A verdade é que, apesar do banimento dos lagartos-trovão, muitos monstros continuaram a existir. Embora não mais dominassem o mundo, tais criaturas eram abundantes no norte, limitando o crescimento da população e deixando vastidões de terras ermas e despovoadas. Em Lamnor, essas ameaças eram relativamente mais brandas, mas isso não significa que as culturas locais tenham levado uma existência pacata ou livre de privações.

O Nada e o Vazio, como representados pelo pintor élfico Alantharir Edhallas em afrescos na Catedral de Valkaria

Por meio de fogo, ferro e feitiçaria, os humanos lutaram e ergueram algumas aldeias muradas, que mais tarde dariam origem a imponentes **cidadelas-estado**. Mesmo nessa época, contavam com um generoso número de heróis, característica emprestada a eles por sua deusa padroeira. Outros povos lamnorianos, como os **hobgoblins**, não seguiram de maneira diferente das crias de Valkaria. Através de suas dádivas únicas, encontraram soluções para lidar com as ameaças: cidades subterrâneas, quartéis fortificados e seus próprios campeões.

Crescer dessa maneira confinada levou a populações pequenas e concentradas em centros urbanos. A longa distância entre cada cidade, somada aos perigos no trajeto, levou a um lento espalhamento de saberes e uma cultura isolacionista, que se manteve como uma característica dos reinos sulistas por várias eras. Por um longo período, as histórias dessas civilizações foram um amontoado de lendas e tradição oral, constantemente perdidas com a morte dos últimos anciões a conhecê-las. Nada era registrado ou deixado para a posteridade.

Até que foi.

Dois milênios antes dos elfos, **Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento**, abençoou as civilizações com a palavra escrita.

A heroína responsável por conquistar essa dádiva foi **Sirrannamena, a Rainha Barda**. Nessa época, ela governava a **Cidade Dourada de Nhardmaran**, usando sua voz mágica para inspirar seu povo a grandes feitos. Contudo, essa gloriosa civilização era assolada pelos ataques de **K'Athanoa**, um deus menor horrendo e indestrutível. A abominação hibernava nas profundezas oceânicas por longos períodos e, quando despertava, trazia caos e destruição. Poucos sobreviviam a suas investidas e, mesmo que alguém descobrisse alguma fraqueza da criatura, esse conhecimento se perdia com o tempo. A própria civilização de Nhardmaran regredia a cada ataque de K'Athanoa, sendo forçada a redescobrir muitas de suas inovações. Sob a sombra do deus menor, a Cidade Dourada estaria para sempre estagnada.

Quando o monstro despertou durante o reinado de Sirrannamena, ela partiu para enfrentá-lo. Do topo da muralha mais alta de Nhardmaran, a Rainha Barda cantou e espantou K'Athanoa, mas não antes de sofrer um corte terrível na garganta. Um ferimento que roubou dela sua maior dádiva: a voz. Quando nem mesmo o mais hábil sacerdote foi capaz de curá-la, Sirrannamena se desesperou. Sem sua voz, temia não conseguir mais conduzir seus súditos. Por isso, partiu em busca de iluminação.

Nhardmaran, a Cidade Dourada, iluminou a antiguidade artoniana ao receber a bênção da escrita

Acompanhada dos maiores heróis da Cidade Dourada, Sirrannamena desbravou as florestas mais densas, escalou as montanhas mais altas, desceu às cavernas mais profundas. Na gruta mais escura, após enfrentar e derrotar uma cria das sombras, encontrou o que buscava. Ao deixar as profundezas, a Rainha Barda trazia consigo o maior tesouro, a dádiva de Tanna-Toh: um pergaminho com as primeiras letras. Sirrannamena poderia continuar inspirando seu povo, agora usando

essa nova forma de comunicação. Mais do que isso, a escrita permitiu que a sabedoria fosse preservada entre cada cataclisma, possibilitando o avanço da civilização. Sob a liderança da guerreira-poetisa, centenas de templos a Tanna-Toh foram erguidos. Atuando como escolas, esses locais ajudaram a difundir a alfabetização.

Dos descendentes dessa heroína lendária nasceu a dinastia sirranniana, governantes que lideraram a primeira tentativa de expansão humana no sul: o **Império Nardmyr**. Orientadas pelos auspícios de clérigos ambiciosos, suas legiões passaram décadas anexando as cidadelas-estados do continente, como uma máquina de guerra precisa e eficiente. O segredo do sucesso nardmyr foi a revolucionária construção de portais arcanos. Eram usados para manter o controle dos territórios conquistados, permitindo que tropas e mercadores se teletransportassem pelas regiões sob domínio. Seus manadutos enviavam energia para

abastecer as maravilhas arcanas. No auge do império, diz-se que seus entrepostos alcançavam o continente ao norte ou mesmo outros mundos. Mas a ferramenta revolucionária se mostrou um ponto fraco.

Sagas ancestrais relatam que **Lathzira, a Magimoldadora-Mor do Império** por séculos, devota de Wynna e responsável pela construção dos portais, em algum momento teria se cansado do mundo material. Transcendeu a corporeidade para habitar um Plano de existência mais elevado. Deixou para trás **Hermonice**, **Tuznaem** e **Vargroud**, seus três aprendizes, para cuidarem dos portais, mas eles não seguiam o altruísmo pregado pela Deusa da Magia. Organizaram um golpe, eliminando a família real e o clero e se apossando da capital Nhardmaran. Por fim, voltaram-se uns contra os outros.

Energias canalizadas pelos poderosos arcanistas durante suas batalhas afetaram os manadutos nardmyr, responsáveis por manter os portais. As impressionantes construções ruíram e, sem a unidade garantida

"Dos céus desceram as mãos gentis de Glórienn, depositando seus filhos preciosos aos cuidados de seu irmão, Oceano."
—Taralar Silanthis, historiador élfico

por eles, o império deixou de existir. Suas principais províncias, **Gordimarr**, **Ylloran** e as **Terras de Ghondriann**, declararam independência, dando origem aos futuros novos reinos do sul. Lamnor mergulharia em um longo período de descentralização política, governado por senhores da guerra, e as artes arcanas deixariam de ser livremente praticadas, sendo vistas com maus olhos. Por anos, tudo permaneceu assim.

Até que visitantes inesperados surgiram.

A CHEGADA DOS ELFOS

Lendas falam sobre a jornada do povo élfico de **Nivenciuén**, seu paradisíaco reino divino, até as terras artonianas — as mais fantásticas falam da travessia do éter entre os mundos a bordo de navios voadores. Já sobre as motivações por trás dessa peregrinação, pouco se sabe. Alguns sábios acreditam que os elfos vieram a esta terra para educar e instruir os demais povos, em uma mistura de altruísmo e arrogância. Outros afirmam que seus objetivos eram mais diretos e que os elfos planejavam dominar o mundo em nome de Glórienn. Seja como for, o contato da civilização élfica com os povos do sul alterou para sempre o equilíbrio do poder em Lamnor.

Muitos elfos dessa era sucumbiram a mortes violentas ou ao simples contato com o mundo material e transitório de Arton. Poucos sobreviveram. Menos ainda lembram com exatidão da travessia e quase nenhum tem desejo de falar sobre isso. Quaisquer que tenham sido seus motivos para vir, os elfos experimentaram uma realidade diferente neste mundo. Descobriram que sua suposta perfeição não era reconhecida universalmente, viram sua "ajuda" ser rejeitada e, em vez de serem saudados como benfeitores, enfrentaram resistência armada.

O primeiro lugar que visitaram teria sido a enorme e verdejante **Floresta de Myrvallar**, um nome que em élfico significa "Paz na Alma". O título parecia perfeito, pois a floresta aparentava ser um lugar tranquilo, o fim da jornada para os viajantes. Um rio rugia atravessando a mata. Foi denominado **Narlaruen**, a "Vida Veloz". A suas margens, os elfos transplantaram um pedaço de seu mundo natal, dando origem a uma cidade que se fundia de maneira harmoniosa com a vegetação ao redor.

Lenórienn, o Novo Lar.

Antes mesmo que a cidade fosse terminada, sábios élficos foram enviados para todos os cantos de Arton Sul para anunciar a fundação de um sublime centro de arte e conhecimento, e espalhar os avanços da cultura élfica. Por trás dessa fachada de altruísmo havia uma arrogância atroz.

O local escolhido pelos elfos para erguer a cidade pertencia aos hobgoblins, povo guerreiro que dominava os bosques e já havia entrado em conflito com humanos incontáveis vezes. Os elfos enxergavam os hobgoblins como primitivos, pouco mais que animais. Em vez de tratá-los como uma civilização vizinha, resolveram simplesmente ignorá-los. Pagaram o preço de seu engano.

Embora as primeiras incursões goblinoides para retomar o território tenham sido massacradas com chuvas de flechas mágicas disparadas por arqueiros élficos, ao longo de anos os hobgoblins desenvolveram táticas capazes de fazer frente ao inimigo: novas e cruéis armas, máquinas de cerco sofisticadas e até mesmo táticas que reproduziam e aperfeiçoavam a técnica dos invasores.

Logo os habitantes de Lenórienn se viram acuados na capital, incapazes de se expandir. O conselho regente lennoriano se recusou a voltar atrás e o governante, o **Rei Khinlanas**, sentiu-se traído pelos povos que pretendia ajudar, fechando-se então para todos os artonianos. O conflito entre elfos e hobgoblins se arrastaria por séculos e passaria a ser conhecido como a **Infinita Guerra**.

Durante certo tempo, houve entre parte dos goblinoides a esperança de uma aliança com a humanidade. Apesar do seu histórico de contendas, ambos pertenciam ao mesmo continente, enquanto os elfos eram forasteiros e, portanto, podiam ser vistos como um inimigo em comum.

Enquanto isso, cidades-estados nas terras humanas passavam por um período de unificação. O honrado cavaleiro **Darsic II** passara anos vivendo no deserto e voltara trazendo os ensinamentos de **Hedryl**, como era conhecido o Deus da Justiça. Darsic desafiou os cobiçosos tiranos das cidades-estados de **Delphradiann**, **Leokann** e **Quiell** na campanha militar que recebeu o nome de **Prélios da Pedra Preciosa**. Criou um reino unificado, sob uma mesma fé e lei, chamado Ghondriann.

Parte dos feitos de Darsic eram mérito do artefato que emprestou nome ao conflito e que ele usava em sua coroa: a **Joia da Alma**. Dizem que, graças a ela, o monarca trazia gravados em sua mente os ensinamentos aprendidos em seu tempo de exílio e por isso era um juiz de sabedoria inigualável, sua reputação respeitada mesmo entre os inimigos.

Talvez o reino pudesse ter sido um aliado dos hobgoblins contra os elfos. Contudo, a Joia da Alma não deixava o Rei Darsic II esquecer nada — inclusive seu ódio. Mesmo que estivessem naquele momento defendendo suas terras, os hobgoblins eram um povo militarista e violento.

Darsic os detestava desde que seu pai morrera lutando contra eles, em uma escaramuça sangrenta décadas antes. A única tentativa tensa de negociação entre Ghondriann e os goblinoides acabou em um banho de sangue que causaria retaliações um ano depois, levando à morte do monarca. Essa tragédia selaria qualquer chance de conciliação entre os dois povos.

A humanidade teve contato mais pacífico com os elfos, chegando a receber deles conhecimento sobre magia e outras artes sofisticadas. Contudo, isso nunca se traduziu numa aliança verdadeira, pois o Rei Khinlanas mantinha sua política isolacionista. Os elfos nunca entenderam por que suas dádivas não foram recebidas com gratidão eterna e por que povos "selvagens" não se curvavam ante sua civilização. Os humanos se mantiveram afastados de Lenórienn e, com o tempo, passaram a se ressentir da condescendência com que eram vistos. Firmaram o **Tratado de Lamnor**, jurando não interferir em assuntos élficos.

Assim a história do sul seguiria, embebida em divisão e sangue.

Glórienn, a Deusa dos Elfos, pronta para enfrentar qualquer inimigo, exceto o fracasso

GUERRAS DIVINAS

Por volta do sexto século depois da chegada dos elfos, as conspirações do Panteão estavam prestes a mudar tudo mais uma vez. **Tilliann, o Deus dos Gnomos**, também considerado o **Deus da Criatividade**, nunca havia colocado seus filhos em Arton, nunca completara seu propósito divino. Mesmo assim, não deixava de se jogar a outros ímpetos criativos. Em mais um desses devaneios repletos de entusiasmo, sua curiosidade infinita o levou a buscar por algo novo.

Esse algo foi encontrado.

Outra Criação.

Não uma dimensão ou Plano, mas um universo inteiro totalmente separado do que se conhecia até então. Um não lugar onde o Nada e o Vazio jamais haviam consumado seu amor. Não se sabe se Tilliann revelou a Valkaria essa Criação ou se a Deusa da Humanidade soube de sua descoberta por seus próprios meios. Contudo, sabe-se que ela imediatamente desejou o não lugar para si.

O que outras mentes poderiam enxergar como um infinito estéril e sem atrativos, aos olhos de Tilliann e Valkaria era um pergaminho em branco, repleto de possibilidades. Ali, Criatividade e Ambição poderiam explodir como nunca antes.

Mas aquilo não seria só dos dois por muito tempo: logo, Kallyadranoch, o Deus dos Dragões, descobriu a informação que ambos mantinham oculta do resto do Panteão. Entre os teólogos e devotos, aqueles que acreditam na benevolência de Valkaria afirmam que Kally chantageou os conspiradores, exigindo participar de seu estratagema em troca de guardar segredo. Mas também existem aqueles que veem em Valkaria, acima de tudo, sede de aperfeiçoamento. Estes dizem que Kallyadranoch foi convidado a se juntar aos dois, para que contribuísse com o **Poder**. Seja como for, havia agora mais um deus envolvido no segredo.

Eles eram os **Três**.

Quando o trio colocou em prática seu experimento, cada divindade seguindo os passos determinados por sua natureza, nem mesmo eles podiam prever o tamanho do horror que desencadeariam. Alimentaram um sonho: criar o povo perfeito. Seu verdadeiro nome não pode ser pronunciado por artonianos ou mesmo ouvido sem causar danos à sanidade, mas passariam a ser conhecidos como os ***lefeu***.

Valkaria deu a eles o dom da ambição, a fome constante por mudança e aperfeiçoamento.

Tilliann contribuiu com curiosidade ilimitada e criatividade absoluta.

Kallyadranoch lhes deu poder puro e desmedido.

Os Três preferiram não se revelar a seus novíssimos filhos, criando vinte pseudodivindades para regê-los em seu lugar e servir como futuro alvo de rebeldia. Em vez disso, eram conhecidos somente como uma trindade de conceitos filosóficos: o Coração, a Mente, a Chama.

Os lefeu evoluíram mais rápido do que qualquer um, mesmo seus criadores, poderia prever. Em vez de apenas superar seus falsos deuses, eles os assassinaram assim que tiveram chance. Eram seres de ambição e maldade incontroláveis. Tilliann tentou se revelar a suas crias, mas quando viu aquilo que haviam se tornado, enlouqueceu. Os Três recuaram de volta a seus reinos divinos, mas era tarde demais. O Panteão havia descoberto o terrível segredo e as abominações que Valkaria, Tilliann e Kallyadranoch haviam criado.

Os atos dos Três desafiavam a lei de Khalmyr, e as criações resultantes eram horrendas e perigosas demais para que lhes fosse permitido continuar a existir. Mas as três divindades continuavam a amar seus filhos aberrantes, fruto de suas qualidades mais intrínsecas. Valkaria, Tilliann e Kallyadranoch resistiram à ordem de extermínio e houve guerra. Os maiores campeões humanos cavalgaram dragões ancestrais e máquinas mecanomágicas contra os exércitos divinos. Em vão.

No fim, a derrota foi absoluta. Não só os lefeu foram erradicados, como a própria lembrança de que haviam existido foi apagada, pois mesmo lembranças dos deuses tinham poder. Os conspiradores receberam castigos de acordo com suas crenças.

Valkaria perdeu sua **liberdade**. Foi reduzida ao que lhe era doloroso, uma mera vítima em perigo, com sua essência aprisionada em uma **imensa estátua**. Mas houve clemência: foi permitido que mantivesse seu posto enquanto cumprisse a pena e, um dia, poderia ser resgatada pelos humanos que havia criado. Nunca teve dúvidas de que eles conseguiriam tal feito.

Tilliann perdeu sua **capacidade de criar**. Khalmyr o golpeou e sua essência divina sangrou no mundo material. Nimb o mastigou e, quando o cuspiu, era apenas um humanoide. Em seu lugar, ascendeu **Hyninn**, um astuto semideus trapaceiro. A divindade do antigo Deus dos Gnomos foi usada para criar uma muralha que separaria totalmente os dois universos, para que nunca mais se tocassem. Eram uma Criação e uma **Anticriação**.

Kallyadranoch perdeu seu **orgulho**. Foi removido da existência e, assim como acontecera com seus filhos lefeu, seu nome foi esquecido por todos. Durante séculos seria lembrado apenas como **o Terceiro**. O vácuo que sua queda criou permitiu a elevação do brutal **Ragnar, o Deus da Morte dos Goblinoides**.

Os lefeu, apesar de todos os esforços divinos, não deixaram de existir. Sem que nenhum deus soubesse, ressurgiram na Anticriação e, sem controle ou vigilância, evoluíram a patamares muito superiores a tudo que haviam alcançado antes. Os demônios em certos reinos divinos conheciam lendas e boatos sobre os lefeu, temendo-os como um aldeão artoniano teme um demônio. Os lefeu conquistaram todos os lugares de seu universo, destruíram tempo e espaço, acabaram com os conceitos de vida e morte. Venceram os limites entre os indivíduos, ocuparam e substituíram sua Anticriação. Do outro lado da barreira, tudo era lefeu. Mais tarde, eles se tornariam a maior ameaça a Arton.

A **Revolta dos Três** foi apenas um dos conflitos que abalaria o Panteão nesta era conturbada. Khalmyr desejava garantir que nunca mais pudesse ocorrer algo tão grave a ponto de causar uma guerra divina. Era preciso ***obrigar*** os vinte deuses a confiar uns nos outros — e essa foi uma das raras ocasiões em que todo o Panteão concordou em algo.

Nimb então sugeriu um plano a seus irmãos. Um plano arriscado, ousado e potencialmente caótico, mas eficiente. Cada divindade deveria depositar seu poder em uma gema indestrutível e indetectável — os **Rubis da Virtude**. Trocariam então os artefatos entre si, como uma garantia. O Deus do Caos rolou seus dados para definir qual divindade ficaria com qual gema. Não sabendo quem detinha a pedra contendo sua essência vital, os deuses não poderiam jamais ameaçar uns aos outros sem correr o risco de serem também destruídos.

Sszzaas, a Serpente de Muitos Olhos, era conhecido como o Deus da Sagacidade e dos Mistérios, mas sempre foi o **Deus da Traição**. Consoante com sua natureza divina, aguardara pacientemente até que um complô abalasse a confiança do Panteão e uma medida drástica fosse necessária. O Grande Corruptor fora na verdade responsável pela ideia de Nimb. Tudo havia sido um plano, todos os deuses haviam sido manipulados.

Sszzaas conseguiu o impossível: **roubou** todos os Rubis da Virtude. Sua horrenda intenção era destruir quase todos eles, preservando apenas o seu próprio, para aniquilar os outros deuses e se tornar a única divindade de Arton. Contudo, enquanto tentava descobrir qual deles continha sua essência vital, seu plano foi descoberto. As conexões com as joias foram cortadas a tempo e ele recebeu a pior das punições. Todos os povos que havia criado seriam caçados pelos demais, ele acabaria aprisionado em Arton em uma forma corpórea, privado de seus poderes. Caso fosse destruído, encontraria a morte final, a inexistência absoluta. A noção mais horrenda e o maior medo dos imortais.

Jamais retornaria ao Panteão.

Ou assim se acreditava.

HISTÓRIA ANTIGA
(1007 CE A 1364 CE)

Da queda de Sszzaas à coroação do Rei-Imperador Thormy

FORMAÇÃO DOS REINOS DO SUL

A despeito das intrigas divinas, em Arton a civilização continuava sua marcha. Nos séculos seguintes, assumiu as mais diversas formas — dos lordes guerreiros do arquipélago de **Tamu-ra** aos sauroides da ilha de **Galrasia**; dos nômades **sar-allan** no **Deserto da Perdição** aos primeiros potentados dos extremos de **Ramnor**.

Em Lamnor, mesmo sem as bênçãos de sua deusa criadora, a humanidade seguiu. Haveria um segundo império, dessa vez não mais impulsionado por artifícios mágicos, mas por estradas e caravanas. No espaço de alguns anos, tanto graças a seus honrados paladinos quanto a hábeis espiões, a antiga província de Gordimarr se expandiu militarmente por rotas de comércio e entrepostos. Gordimarr clamou para si o posto de sucessor espiritual das legiões nardmyr do passado, conquistando diversos territórios e ultrapassando outras potências lamnorianas.

Seu auge se deu nos tempos de **Protas III** que, embora jamais tenha ocupado formalmente o posto de Rei-Imperador, foi aclamado dessa forma pela nobreza. Sob seu comando, o reino alcançou uma prosperidade que financiou uma verdadeira renascença cultural. Inúmeros templos e bibliotecas foram erguidos sob a orientação de guildas de engenheiros e arquitetos.

O monarca também apadrinhou aventureiros, entre eles o famigerado Khalil, que passaria à história como **Khalil de Gordimarr**. Entre os maiores feitos de Khalil está a expedição ao norte, ainda indômito e desconhecido aos povos sulistas, para que fosse

desbravado e mais tarde conquistado. Centenas de guerreiros o acompanharam na jornada, mas apenas quarenta retornaram.

As canções dos bardos variam muito quanto ao que Khalil de Gordimarr teria encontrado naquelas paragens, mas todas concordam em algo: monstros. Do encontro com dragões a uma nação governada por gigantes, os relatos dessa expedição ensinaram aos lamnorianos que as terras do norte eram selvagens e perigosas, escondendo apenas a ruína e a morte. Khalil receberia o controle de terras no istmo que dava acesso a Ramnor. Ali seria construída uma das maiores fortalezas de todos os tempos, equipada com balestras, catapultas e centenas de torres de vigia. Foi batizada em sua homenagem: **Khalifor**.

O fim do sonho de conquistar o norte significava que agora a nobreza faminta por terras poderia voltar seus olhos apenas para os domínios vizinhos. Durante anos, tudo permaneceu em relativa paz, mas a morte de Protas levou ao esfacelamento do império gordiano, que foi dividido entre seus herdeiros e deu origem a uma miríade de reinos menores. Um palco propício a conflitos nasceu das novas políticas de alianças por meio de casamentos entre famílias nobres.

O estopim da primeira guerra total entre reinos humanos foi a fatídica morte da **Princesa Yllia**. A herdeira de **Corulan VI**, soberano do já consolidado Ghondriann, o Reino dos Justos, foi assassinada por bandoleiros ao fugir de casa num arroubo juvenil. Ao ver frustradas todas as tentativas de ressuscitá-la por meios arcanos ou divinos, Corulan VI decidiu pousar a culpa sobre os ombros de **Renngard**, jovem príncipe do reino de **Mortenstenn**.

Essa nação resistiu ao ataque das imbatíveis armadas ghondrianni durante anos, em parte graças a seus aliados, os países de **Cobar** e **Sidarid**. Contudo, os ardilosos reis **Wynallan I** e **Trovadir** acabaram traindo Mortenstenn e se aliando a Ghondriann, formando a facção denominada **Triângulo de Ferro**. O motivo da traição é nebuloso, mas alguns historiadores especulam que os três monarcas haviam planejado o conflito desde o princípio, por interesses políticos e econômicos. De qualquer forma, Mortenstenn caiu.

Sem um lar e destronado, o Príncipe Renngard fugiu para o rico reino de Ylloran. Lá, convenceu o **Rei Solavar VIII** a se preparar contra uma invasão vindoura. Solavar fez bem mais. Trouxe seus próprios aliados para o conflito: o reino remanescente da antiga Gordimarr e o estado mercenário de **Nortramid**.

O palco principal da guerra foi o diminuto país de **Tarid**, massacrado e saqueado pelos exércitos estrangeiros. Esse triste período ficou conhecido como os **Anos da Forja**. Tal qual disse um sábio neridianno da época, o Triângulo era **o martelo**, as forças de Solavar, **a bigorna**, e Tarid, **a espada**, a única a sofrer os golpes.

Foi no ano de 950, nas planícies de **Yugarrth**, que o Príncipe Renngard finalmente derrotou Corulann. Esse evento, um dos mais sangrentos embates da humanidade até então, foi batizado de a **Grande Batalha**. A punição aos derrotados não se estendeu apenas aos nobres causadores da guerra — a população inteira dos reinos derrotados foi considerada inimiga. Os habitantes de Ghondriann, Cobar e Sidarid foram expulsos pelos vitoriosos, perdendo tudo que tinham. Banidos de suas terras para além dos muros de Khalifor, deixaram seus lares, suas vidas, tudo que conheciam até então, procurando refúgio no único lugar que lhes restava: o temido continente norte.

A Saga da Caravana

A história da **Caravana dos Exilados** fala sobre pessoas em busca de refúgio. Gente que acordou um dia sem ter mais nada, pois assim fora decretado pelos vitoriosos. Mas, acima de tudo, fala sobre redenção.

Os povos ghondrianni, cobarianos e sidur receberiam uma oportunidade dos deuses. Lamnor estava fadado a cair por suas intrigas palacianas e desunião, mas a grande maioria dos exilados não teve voz nas decisões tomadas por seus reis durante a guerra. Essas pessoas comuns ganhariam a chance de recomeçar em outro continente, onde poderiam se juntar ao restante da humanidade, para no futuro salvar sua deusa e provar que eram tudo aquilo que ela havia defendido neles. Antes, entretanto, precisariam passar por uma série de provações.

Foi por volta de 960 CE que um menino chamado **Roramar Pruss** ouviu os sussurros de Valkaria em sonhos, ainda que não a conhecesse por esse nome. A voz da deusa trazia uma mensagem: os povos expulsos precisavam seguir para o norte.

Esses exilados se juntaram em uma marcha de milhares e milhares de pessoas, uma nação improvisada em movimento, feita de carroças, animais e penitentes a pé. Sofreram ataques de feras, monstros e humanoides hostis, provaram fome, frio e pestilências. Testemunharam tentáculos de bestas marinhas emergindo ao longo da costa e cruzaram as ruínas abandonadas de palácios gigantescos. Viveram aventura atrás de aventura em uma odisseia de sessenta longos anos.

A viagem em si nunca duraria tanto tempo, mas foi também uma peregrinação mística, um período de purificação em que mais de uma geração nasceu e morreu. Milhares de refugiados passaram suas vidas inteiras em migração, sem nunca conhecer um lar fixo, continuando em frente com uma esperança: havia um destino final. Durante a Saga da Caravana surgiram nomes de futuros heróis e vilões hoje lendários, como o intrépido batedor **Cyrandur Wallas**, o ambicioso cavaleiro **Thomas Lendilkar**, o paladino do sol **Morkh Amhor** e o arquimago **Karias Theuderulf**.

Por fim, os exilados conseguiram chegar a seu destino, seguindo as diretrizes de seu líder profético, agora já um sábio venerável. Encontraram sua deusa esquecida, na forma de uma imensa estátua com as mãos levantadas para os céus. Era Valkaria, a Mãe da Humanidade. Ali Roramar descobriu que podia operar milagres, tornando-se o primeiro clérigo de Valkaria lamnoriano em mais de três séculos. Aclamado como um salvador, ele foi coroado rei e decretou que, em volta da estátua, deveria ser erguida uma nova cidade.

A Caravana dos Exilados, guiada por Roramar Pruss até os pés da Deusa da Humanidade

A estátua do tamanho de uma pequena montanha não passara despercebida dos povos humanos que habitavam o continente. Alguns deles consideravam aquelas cercanias como uma terra santa que nunca deveria ser maculada pelo estabelecimento de comunidades. Outros temiam que a estátua da deusa pudesse despertar a qualquer momento, pisoteando e destruindo tudo ao redor! Outros ainda diziam que era um local onde os mortos deveriam ser enterrados, mas que os vivos não deveriam tocar. E havia aqueles que, ao longo dos séculos, haviam erguido povoados mais ou menos longevos nas proximidades da estátua. Enquanto os nativos tinham suas próprias sagas, Valkaria representava o fim da Saga da Caravana dos Exilados. Finalmente chegando aos pés de sua deusa, eles alcançaram redenção pelos atos de seus senhores décadas atrás.

Houve alguns conflitos no início. Durante a jornada, os refugiados travaram contato com inúmeros povos do continente norte — às vezes de forma pacífica, às vezes agressiva. Comércio, casamentos, pequenas guerras, alianças… Os exilados de Lamnor não eram estranhos às populações que já habitavam sua terra prometida. Ao chegar à estátua de Valkaria, foram acolhidos por alguns, atacados por outros e ignorados pela maioria. Sem escolha e sem como voltar atrás, os refugiados defenderam seu novo lar quando precisaram, travaram alianças quando foi possível.

Como todas as populações humanas na história de Arton, os povos do sul e do norte continham altruísmo sublime e maldade horrenda, coragem desmedida e covardia abjeta. O contato entre recém-chegados e nativos foi tão variado quanto a experiência humana. Com o passar do tempo, ao notar que o assentamento prosperava sem ser vítima de ira divina e vendo que os forasteiros cultuavam a mesma deusa da qual eles eram devotos, muitos nortistas passaram a peregrinar ao local e realizar comércio com os lamnorianos, logo se mesclando ao povoado.

A nova comunidade atraiu atenção de outros grupos. De pradarias ao norte vieram as **Amazonas de Hippion**, um destemido povo nômade. Dizem que, após terem se unido aos sulistas na luta contra um gigante que assolava aquelas terras, as amazonas concederam a eles a dádiva de uma aliança perene. Sua líder, Yvanna, se casou com Roramar, dando origem à tradição de casamento entre monarcas desses dois povos. Seu conhecimento do território e mediação com outros povos do continente se mostrariam decisivos no processo de povoamento dos ermos.

Na cidade de Valkaria nascia uma cultura única, que ostentava as tradições políticas lamnorianas, os costumes ramnorianos e uma espiritualidade ainda sem dogmas, redescoberta por uma humanidade que se religava pouco a pouco com sua criadora. Em sua regência, o Rei Roramar ainda travaria os primeiros contatos com os anões do reino subterrâneo de Doherimm, atraindo arquitetos, ferreiros e construtores após o decisivo Tratado da Forja. Também realizou concílios com clérigos de Valkaria nativos e mapeou os limites de onde o poder da deusa alcançava, uma área circular centrada na estátua. Fora daquela área, os devotos da aventura não recebiam bênçãos. Esse limite marcaria a estranha fronteira do reino de Deheon.

Mas, fiéis aos preceitos e à natureza de sua divindade, os humanos não permaneceriam somente ali. Criados em uma cultura de pioneirismo, com o tempo seriam tomados pelo desejo de descobrir o novo mundo que os recebia.

O POVOAMENTO DO NORTE

Ramnor era uma terra de civilizações e vazios.

Sua população de monstros predadores e todo tipo de ameaça natural e sobrenatural nunca deixou muito espaço aos povos inteligentes. Eles precisaram conquistá-lo. Havia nações intrépidas erguidas em volta da proteção de dragões-reais, revoadas caóticas de fadas, aldeias lideradas por druidas, tropéis nômades sempre em movimento, clãs de guerreiros endurecidos e mesmo enclaves abrigando sociedades avançadas nas artes arcanas.

Ainda assim, até mais do que em Lamnor, essas eram ilhas remotas de segurança e previsibilidade, em meio a uma vastidão de ermos selvagens, resquícios de uma era primordial quando bestas gigantescas andavam sobre a terra. Nas palavras dos sábios nativos, o norte era uma orgulhosa "colcha de retalhos". Esse termo ainda seria usado atualmente para descrever seu fascinante mosaico de culturas.

Da mesma maneira que a chegada dos elfos no sul marcara a trajetória dos artonianos, a sociedade surgida em torno dos exilados trouxe mudanças e acelerou outras já em curso. Por volta do ano 1000, o número de monstros já havia diminuído o bastante para que fosse possível dar início a um povoamento efetivo.

Nesse contexto, as políticas de expansão em busca de terras e comércio, lideradas pelo sucessor da dinastia roramariana, tiveram um papel decisivo. Foi na regência do **Rei-Imperador Wortar I** que novas caravanas deixaram as cercanias da estátua sagrada e se espalharam por todos os cantos de Arton Norte, buscando outros povos humanos. Apesar da mediação do clero de Marah, a Deusa da Paz, com seus sacerdotes versados na diplomacia, e dos sacerdotes de Tanna-Toh especializados no aprendizado de novas línguas e culturas, esse contato nem sempre foi pacífico.

Alguns lugares sofreram colonização brutal e declarada, como as regiões onde hoje ficam os reinos da Supremacia Purista, Bielefeld e Ahlen. Houve mescla pacífica de diferentes populações, como em Petrynia e Lomatubar. Em alguns casos, foi a cultura autóctone que absorveu os migrantes, como nos casos dos reinos de Namalkah e Sckharshantallas. Houve ainda uma grande quantidade de locais que nunca tiveram uma penetração significativa de lamnorianos, como Ubani e Khubar.

Existiram também conflitos que uniram os filhos de Valkaria em alianças contra povos considerados monstruosos ou que competiam com eles por recursos vitais. Mas de igual maneira essas escaramuças não tiveram um único desfecho conclusivo e variaram de reino para reino.

Em meio a essa diversidade de situações e cenários, os hábeis sucessores políticos de Wortar conseguiram ao longo do tempo costurar as novas nações que nasciam. Criou-se uma federação de

livre intercâmbio comercial e cultural, além de uma aliança militar contra possíveis ameaças externas. Alcançava-se uma unidade inédita no continente: o Reinado.

Apesar do papel natural de Deheon como líder na coalizão, nem todos os reinos aceitavam isso com facilidade, principalmente no Reino de Yudennach (as terras que se tornariam a Supremacia Purista), cuja família real guerreava continuamente para anexar novos territórios. O título "Rei-Imperador", originário de Lamnor, era contestado. Afinal, o Reinado era uma aliança ou um império? Os demais reinos estavam subordinados a Deheon? Uma mesma dinastia descendente de um único clérigo deveria governar o continente inteiro?

Quando o Rei-Imperador Wortar I morreu de causas misteriosas e seu filho, Roramyd, também encontrou um destino semelhante logo após assumir o trono, uma crise sucessória jogou Deheon ao caos e ameaçou a ainda frágil coalizão. Muitos especulavam que os dois monarcas tivessem sido assassinados por seus adversários expansionistas, mas mesmo assim a nobreza deheoni lutou entre si numa guerra civil. Quem pôs fim ao conflito foi Wortar II, o último descendente da linhagem de Roramar.

Numa decisão ousada mas sábia, o nobre propôs que a monarquia de Deheon e o título de Rei-Imperador não fossem puramente hereditários, mas eletivos. Quando um rei de Deheon morresse, os principais nobres poderiam votar em seu sucessor, escolhendo entre uma curta lista de candidatos com direito dinástico e político. Esse monarca seria o Rei-Imperador do Reinado… se fosse aprovado pelos demais reinos. Antes de morrer, o Rei-Imperador poderia indicar um sucessor, mas este não ascenderia se não fosse eleito. A proposta agradou à nobreza de Deheon e acalmou os medos dos demais regentes.

Isso resultou na eleição de Wortar II como Rei de Deheon e Rei-Imperador. A linhagem de Roramar continuou no poder, mas agora sem acusações de tirania e com o apoio de todo o continente. Essa linha sucessória só seria quebrada muito tempo depois, com a ascensão da Rainha-Imperatriz Shivara. Com todo o Reinado lhe dando apoio, Wortar II conteve a expansão dos Yudennach.

O último Rei-Imperador da dinastia roramariana foi Thormy, que sucedeu seu pai após uma juventude como aventureiro. Sua coroação marca o início de um dos períodos mais conturbados da história artoniana.

HISTÓRIA RECENTE
(1364 CE A 1420 CE)

Da coroação do
Rei-Imperador Thormy à era atual

A CHEGADA DA TEMPESTADE (1364 A 1406)

Aos poucos, o Reinado se moldou e se tornou uma coalizão política de leis e instituições sólidas. Quando o **Rei-Imperador Thormy** assumiu o trono em 1364, esperava um governo estável. Apesar disso, dedicou sua juventude a ser aventureiro, esperando ganhar experiência e sabedoria ao lidar pessoalmente com os problemas enfrentados por seus súditos. Essa decisão se mostrou acertada, pois os anos que se seguiram trariam guerra e destruição.

Nesse mesmo ano ocorreu um eclipse total do sol, evento profetizado que marcou o nascimento de **Thwor Khoshkothruk**, um bugbear que viria a se tornar um dos maiores líderes militares da história de Arton. Nascido em Lamnor, Thwor foi capaz de unir os povos goblinoides do continente sul, formando a **Aliança Negra**, um enorme império-exército de conquista e libertação das raças chamadas "monstruosas", sob as bênçãos macabras de Ragnar, o Deus da Morte. A Aliança Negra atacou e destruiu Lenórienn, acabando com a Infinita Guerra. Na última batalha, Glórienn desceu a Arton em forma de avatar e enfrentou Thwor em combate pessoal, sendo vencida. As políticas isolacionistas dos reinos do sul possibilitaram que Thwor derrotasse um por um, acabando por dominar o continente e detendo seu avanço apenas ante as muralhas de Khalifor.

Em 1387, Arton recebeu a visita do primeiro batedor lefeu desde o suposto extermínio dos filhos malditos dos Três. Disfarçado como um estranho humano e ficando conhecido como **"o albino"**, esse desbravador aberrante levou de volta à Anticriação o conhecimento de que Arton oferecia um novo desafio para o povo que já havia conquistado tudo: a chance de ascender à divindade. O albino foi caçado e finalmente vencido por aventureiros, mas o estrago estava feito. Os lefeu tinham um novo objetivo e também uma motivação por vingança. Um deles, uma parte de sua realidade senciente, havia sido destruído. Em troca, eles ocupariam e corromperiam toda a Criação. Tudo seria lefeu. Em 1390, a **Tormenta** surgiu pela primeira vez no mundo de Arton.

A trajetória do albino e o próprio ataque da Tormenta levaram muitos a questionar a passividade dos deuses. De fato, as divindades foram omissas, deixando

"Quando os terrores mais pérfidos de Arton têm pesadelos, é o Dragão da Tormenta que ruge em seu sono."

— Lahra Aristas, barda valkariana

que o pior acontecesse sem notar as consequências de suas ações. Anos antes, Glórienn havia embarcado numa jornada em busca de vingança, após falhar em proteger Lenórienn dos povos goblinoides. Ela teceu uma trama dentro do Panteão, permitindo que os até então esquecidos lefeu encontrassem Arton. Sua intenção era usá-los como arma contra seu maior inimigo, Ragnar. Porém, a ameaça era poderosa demais para ser controlada.

A ilha de Tamu-ra foi a primeira a pagar o preço. Nuvens rubras, chuva de sangue corrosivo, demônios insetoides e paisagens de pesadelos tomaram o Império de Jade. Apenas uma pequena parte dessa orgulhosa civilização sobreviveu à invasão aberrante, sendo teletransportada até a cidade de Valkaria pelos esforços do Imperador-Dragão Tekametsu. Desde então, outras áreas de Tormenta surgiram por Arton, transformando regiões inteiras em reflexos da Anticriação, locais onde quase nenhum artoniano sobrevive e ainda menos escapam com a sanidade intacta. Em 1398, uma área de Tormenta caiu sobre Trebuck, sendo a primeira a surgir no Reinado. Em 1400, a então Rainha Shivara de Trebuck liderou os mais poderosos campeões do mundo na **Batalha de Amarid**, para expulsar de seu reino as forças aberrantes. Essa foi a primeira grande investida artoniana contra a Tormenta, mas terminou em fracasso, com a revelação de **Gatzvalith**, o primeiro **Lorde da Tormenta** conhecido. Muitos artonianos morreram e Shivara escapou por pouco.

A década seguiu turbulenta, com um número acentuado de guerras e catástrofes sobrenaturais. O amanhecer do século presenciou a busca pelos Rubis da Virtude, uma saga que envolveu a queda e destruição do herói conhecido como o **Paladino de Arton** e no fim se mostrou ser um plano de Sszzaas para retornar ao Panteão. Mas não havia apenas calamidades. Valkaria foi enfim libertada de seu cativeiro, o que fez com que os poderes de seus devotos não mais ficassem restritos às fronteiras de Deheon.

Em 1403, a Tormenta voltaria a atacar. O caçador de recompensas **Crânio Negro**, um servo dos Lordes da Tormenta, corrompeu exércitos inteiros dos Ermos Púrpuras com simbiontes lefeu, causando diversas batalhas contra as tropas do restante do Reinado. Em 1405, surgiu o temível Dragão da Tormenta, um ser capaz de criar áreas inteiras de profanação com seu sopro. A criatura foi detida apenas pela união dos arquimagos Vectorius, Talude, Reynard e Yadallina com o Dragão-Rei Sckhar. Crânio Negro foi derrotado e a ilha de Tamu-ra foi liberta da tempestade, quando o cavaleiro **Orion Drake** reuniu um exército de deuses menores e partiu com eles em batalha. A própria Yadallina revelou-se o receptáculo da essência de Kallyadranoch, que retornou a Arton para impedir a Tormenta de ascender ao Panteão, após Glórienn cair e se tornar uma deusa menor.

Em 1406, ocorreu a Marcha de Arsenal, quando o infame arquivilão, colecionador de itens mágicos e sumo-sacerdote do Deus da Guerra finalmente ativou seu golem gigantesco, o **Kishinauros**. O plano de Arsenal era desestabilizar o Reinado, mergulhando o continente em conflito eterno. Esse destino foi evitado quando a máquina bélica foi enfrentada pelo Colosso Coridrian, invenção criada no reino arcano de Wynlla, e o próprio Arsenal foi derrotado por aventureiros. Porém, as perdas no Reinado foram numerosas.

Nesse mesmo ano, após uma série de desavenças políticas e conflitos de fronteira entre Tapista e o resto do Reinado, as **Guerras Táuricas** eclodiram. Fragilizado pelos ataques da Tormenta e pela Marcha de Arsenal, o Reinado não pôde conter o avanço das legiões, perdendo vastos territórios e proporcionando o surgimento do Império de Tauron. O conflito poderia ter sido ainda mais calamitoso, se não fosse pela sabedoria de Thormy. O Rei-Imperador se entregou como refém em troca da paz. Usando do sistema sucessório estabelecido por Wortar II, abdicou de seu trono em favor da heroica **Shivara**, que passou a ser a nova Rainha-Imperatriz.

Essa época será lembrada para sempre como um dos períodos mais conturbados da história artoniana. Foi palco de algumas das sagas mais épicas e também de algumas das maiores tragédias de que se tem notícia. Os primeiros ataques da Tormenta. O retorno de três divindades ao Panteão. A cisão do Reinado. Desse tempo remontam heróis como Orion e Vanessa Drake, Lisandra de Galrasia, Sandro Galtran e Niele. Grupos notórios como a Companhia Rubra, os Libertadores de Valkaria e o Protetorado do Reino. Vilões como o Camaleão e Mestre Arsenal. E até mesmo personalidades obscuras mas decisivas, como os membros do Esquadrão do Inferno, Vladislav Tpish e o centauro Trebane.

A Calmaria (1406 a 1412)

Cronistas atuais consideram o período que se inicia com a coroação da Rainha-Imperatriz Shivara como uma das causas daquela que viria a ser conhecida como a Guerra Artoniana, ou Guerra Purista. Não que a heroína, conhecida por ter reunido as maiores lendas de Arton para lutar contra a Tormenta, tenha alguma culpa pelo conflito em si. Mas sua ascensão foi o estopim necessário para que forças que há muito conspiravam tomassem o poder.

Em 1403, Shivara, que governava o reino de Trebuck, casou-se com o Príncipe Mitkov, regente da nação mais militarista do Reinado. Foi um casamento político — Mitkov queria aliados para conquistar o Reinado, enquanto Shivara aceitou a união apenas para reunir tropas para lutar contra a Tormenta. Porém, quando Mitkov foi destituído de seu posto ao perder um duelo contra o Rei-Imperador Thormy, Shivara se viu regente de dois reinos. Quando Thormy abdicou para acabar com as Guerras Táuricas, nomeou Shivara como sucessora. Isso criou uma liderança forte e consolidada para governar o Reinado, pois Shivara passou a comandar ao mesmo tempo três nações — Trebuck, o Reino de Yudennach e Deheon.

Os seis primeiros anos de seu governo, embora marcados pelas recentes catástrofes, transcorreram em relativa paz. Como seria de se esperar de uma legítima heroína, a Rainha-Imperatriz adotou uma postura esclarecida, principalmente no que se referia ao país que de maneira tão altiva chamava a si mesmo de "Exército com uma Nação". Shivara afastou lideranças militares corruptas, que viam com maus olhos o governo de uma rainha estrangeira, e promoveu a inclusão de outros povos além dos humanos no exército e na burocracia administrativa. Em outras palavras, abalou as fundações de ódio que sustentavam a ideologia e o poder do reino desde sua fundação.

Isso era tudo de que os **puristas** precisavam para dar um golpe de estado.

Uma antiga facção dentro do Reino de Yudennach, ainda mais intolerante do que o comum para a população local, os puristas seguiam uma doutrina político-religiosa que aos poucos passou a ser usada como ferramenta ideológica para justificar a insurreição. Sua crença se fundamentava na supremacia da raça humana diante de todas as outras e pregava o extermínio dos demais povos.

Os puristas reuniram os nobres e oficiais do reino descontentes com Shivara e usaram de chantagens e assassinatos para acabar com aqueles fiéis à Rainha-Imperatriz, até terem toda a nação sob seu comando. Um desses movimentos iniciais foi impedido no ano de 1411 por um grupo de heróis a serviço da Rainha-Imperatriz, formado pelo cavaleiro **Lothar Algherulff**, pelo pirata **Nargom**, pelo bárbaro **Klunc** e pelo bardo **Kadeen**. Por seus esforços na luta contra a dominação purista do Reino de Yudennach, esse grupo ficou conhecido como os **Campeões de Svalas**, terra que viriam a libertar do jugo dos vilões. Infelizmente, isso seria apenas o prelúdio de algo maior. No ano seguinte, o **General Supremo Hermann Von Krauser**, líder secreto dos puristas, se revelou e atraiu Shivara e os Campeões de Svalas para que o capturassem. Contudo, isso era uma armadilha.

A Rainha-Imperatriz foi entregue ao povo subterrâneo finntroll, que realizou um ritual profano para aprisioná-la em Chacina, o reino divino de Megalokk. Feito às escondidas, o hipócrita **Pacto de Kannilar-Trollkyrka** previa, além de um acordo de não agressão entre puristas e finntroll, uma via de mão dupla. Os puristas forneceriam heróis e outros prisioneiros de valor aos trolls para serem usados como sacrifícios e escravos de luxo. Já os trolls cumpririam sua parte na barganha compartilhando tecnologia arcana para a construção de armas de guerra na superfície e auxiliando no deslocamento de tropas por túneis subterrâneos.

Durante o rapto de Shivara, um gigantesco desmoronamento criou um desfiladeiro separando Deheon do reino que se tornaria a Supremacia Purista. Causado pelos finntroll, o acidente geográfico ficou conhecido como a **Garganta do Troll** e foi parte dos planos de Von Krauser para sua campanha de invasões — ao fechar a fronteira de suas terras com Deheon, impediu que o Reino Capital as invadisse antes da hora. Para o povo, o surgimento da Garganta marca o início da **Guerra Artoniana**, conflito que tomaria boa parte do continente. Outros cronistas preferem o registro documental que é a carta endereçada pelo General Supremo às lideranças do Reinado, contendo sua declaração de guerra. De todo modo, o desaparecimento da Rainha-Imperatriz e a omissão de muitas nações do conflito permitiriam aos puristas concretizar seus planos e avançar contra o mundo livre.

Os Anos do Maremoto (1412 a 1417)

Chamada assim tanto pela guerra total que varreu o continente norte quanto pelo cataclisma causado pela queda de um cometa que produziu imensas ondas e redesenhou o litoral artoniano, essa época ocorreu durante um vácuo de poder no Reinado, sendo por isso também conhecida como "o Interregno". Esse período só terminaria com o retorno triunfante da Rainha-Imperatriz Shivara de seu exílio dimensional.

Durante a ausência da monarca, o reino de Trebuck se fragmentou em diversos feudos e Deheon — a nação mais rica e poderosa do Reinado — passou a ser governado pelo Pequeno Conselho de Valkaria. A atitude inicial dos deheoni quanto à invasão de outros reinos foi de passividade e indecisão. Havia até

mesmo simpatizantes da causa purista entre a nobreza valkariana. Mas a ação de heróis na corte deheoni garantiu que a nação finalmente se armasse para a guerra, sob a liderança do Arquiduque Marechal *Sir* Bradwen Lança Dourada.

As forças de Von Krauser se uniram às nações de Portsmouth e Ahlen, formando a coalizão conhecida como o Triângulo Autocrático — referência à facção do Triângulo de Ferro, das antigas guerras do sul. Enquanto isso, os reinos de Namalkah e Bielefeld, visados diretamente pelos puristas, somaram seus esforços aos de Deheon, formando a Aliança do Reinado. Graças à ação de aventureiros, o reino mágico de Wynlla se juntaria a essa aliança. Pouco antes do final do conflito ainda haveria o auxílio de tropas vindas de Sckharshantallas, o Reino do Dragão, embora o motivo para isso seja um mistério.

Outros eventos marcantes aconteceram simultaneamente à guerra em outros pontos de Arton. Em 1414, o Império de Tauron foi tomado por uma rebelião de escravos e, mais tarde, por um ataque da própria Tormenta, que resultou na morte de Tauron, o Deus da Força e então líder do Panteão. Seu cadáver protegeu a capital Tiberus de ser destruída, mas levou ao esfacelamento político e a rebeliões nas províncias táuricas do oeste. Aharadak, um Lorde da Tormenta, usurpou o seu posto, fazendo com que a Tempestade Rubra enfim chegasse ao Panteão.

Em 1415, a profecia que falava sobre a morte de Thwor Khoshkothruk enfim se realizou. A Aliança Negra atravessou o Istmo de Hangpharstyth e invadiu o continente norte, enquanto o cometa conhecido como a **Flecha de Fogo** surgiu nos céus. A Flecha caiu sobre Arton, esfacelando o Istmo de Hangpharstyth e arruinando o sul de Ramnor, enquanto Thwor enfrentou seu próprio deus, Ragnar, em combate individual. A queda do cometa destruiu ambos, mas a batalha continuou nos reinos divinos. Os planos que Thwor pusera em movimento e o enfraquecimento de Ragnar levaram o bugbear à vitória. Thwor ascendeu à divindade e Arton ficou sem um Deus da Morte, levando a um período de um mês em que nenhum artoniano morreu.

Em 1417, a Rainha-Imperatriz Shivara retornou do éter divino, resgatada pelos Campeões de Svalas. Após a decisiva **Batalha da Fortaleza Errante**, eles derrotaram o General Supremo e encerraram um longuíssimo cerco à capital Valkaria pelos puristas. Von Krauser sobreviveu, mas teve sua espinha partida por um golpe do cavaleiro Lothar Algherulff, usando Carthalkan, a espada cristalina de Shivara, e precisou recuar. Sem a liderança do General Supremo, os puristas aceitaram um armistício com o Reinado. Foi o fim do pandemônio político e da guerra.

A Era da Aventura
(1417 até a época atual)

Ao fim da Guerra Artoniana, abaladas com a instabilidade política das últimas décadas e, em alguns casos, desconfiadas da utilidade de uma aliança continental, diversas nações abandonaram o Reinado. Hoje, a coalizão conta apenas com sete integrantes: Deheon, Bielefeld, Namalkah, Wynlla, Ahlen (que, fazendo jus a sua alcunha de Reino da Intriga, mudou de lado antes do fim da guerra), Zakharov e a Pondsmânia. Outras nações não estão mais protegidas por acordos e, de agora em diante, precisarão erguer suas próprias defesas em caso de guerra ou invasão.

Ainda em 1417, Mestre Arsenal derrotou Keenn em seu torneio, tornando-se o novo Deus da Guerra. Talvez impulsionada pelos triunfos dos mortais frente aos deuses, Valkaria assumiu a liderança do Panteão, abrindo caminho para uma nova era em Arton.

Em 1418, duas novas nações surgiram — uma envolta em vida e a outra, em morte. No oeste, na pré-histórica ilha de Galrasia, as dahllan cultivaram a cidade viva de Lysianassa. Não se sabe qual o objetivo das meias-dríades, mas o lugar se tornou um centro fervilhante, visitado por heróis vindos da cidade portuária de Nova Malpetrim em busca de aventuras. Já no leste, o pérfido Conde Ferren Asloth realizou um ritual terrível, sacrificando a nação de Portsmouth para se tornar um lich poderosíssimo e, no processo, criando o reino morto-vivo de Aslothia.

Além dessas mudanças, os últimos anos não tiveram grandes eventos, tendo sido no geral uma época de reconstrução. Depois de tantas guerras e catástrofes, uma época de paz parece impensável. Não à toa, nem mesmo os devotos de Thyatis, o Deus da Profecia, concordam em suas previsões sobre o futuro!

E talvez "paz" não seja o melhor termo, mas "oportunidade". Sem grandes conflitos políticos ou crises em escala mundial, diversos grupos de aventureiros começaram a surgir, voltando-se a missões heroicas e pontuais, como explorar masmorras, resgatar relíquias, caçar monstros e combater vilões. Seja uma trupe no interior das colinas de Zakharov investigando mistérios sobre a origem da Tormenta, um bando tentando impedir um coronel da Supremacia de obter o controle de terras em Khubar ou caçadores de monstros vagando pelos desfiladeiros das Sanguinárias, incontáveis grupos combatem ameaças que estavam impunes em meio ao caos e resgatam artefatos que haviam se perdido nos cataclismas. Com os antigos ícones mortos ou aposentados, uma nova geração de heróis está surgindo ante os olhos da população artoniana.

TEMPO & CALENDÁRIO

Desde eras imemoriais, os povos artonianos desenvolveram métodos de contagem de tempo, seja para saber a época do plantio, seja para saber quando pegar em armas e saquear as tribos vizinhas. Entre os humanos, o primeiro calendário surgiu na Cidade Dourada de Nhardmaran, após a mítica Rainha Barda trazer a dádiva de Tanna-Toh, a escrita, a seu povo.

Esse calendário era extremamente complexo, levando em conta o movimento de corpos celestes, enchentes e secas de rios, migrações de animais mágicos, variações nos fluxos de mana da terra e outros fatores, e hoje pouco se sabe sobre ele. A única certeza é que, após a queda do Império Nardmyr, os reinos que surgiram desenvolveram seus próprios sistemas para controlar a passagem dos dias, estações e anos, alguns derivados daquele criado na Cidade Dourada, outros completamente novos. Na época da Grande Batalha, havia uma profusão de calendários, o que isolava ainda mais as diferentes nações. Nesses tempos antigos, o próprio tempo era uma bagunça!

Após a formação do Reinado, o Rei-Imperador Wortar I se esforçou para estipular padrões, a fim de lembrar a todos sua origem compartilhada e evitar a desunião e as intrigas que levaram à Grande Batalha. Assim, o valkar se tornou o idioma comum; o tibar foi institucionalizado como moeda e aceito em toda parte, e um novo calendário foi elaborado. Era o surgimento do **calendário artoniano**.

O CALENDÁRIO ARTONIANO

Criado pela Igreja de Tanna-Toh sob decreto do Rei-Imperador Wortar I, o calendário artoniano foi desenvolvido para ser o mais simples e exato possível. Desde sua elaboração, passou por diversas mudanças e correções, sempre visando maior precisão e a menor quantidade de ajustes periódicos. Em sua forma atual, é usado em todo o mundo conhecido.

O calendário divide o ano em 12 meses de 30 dias, totalizando 360 dias. Cada dia possui vinte e quatro horas e cada conjunto de sete dias forma uma semana. Os meses são: **Caravana**, **Pomo**, **Keenvia** (primeiros meses do ano, na primavera), **Sirravia**, **Vigília** e **Prussvia** (verão), **Ceifa**, **Contenda**, **Clausura** (outono), **Pharstyth**, **Véu** e **Pyra** (os últimos meses do ano, no inverno). Além disso, existem os **dias de Nimb**, que não fazem parte de nenhum mês e cuja quantidade e posição dentro do calendário variam anualmente. Por conta deles, considera-se que o ano artoniano tem, em média, 365 dias.

O calendário artoniano usa como marco zero a **chegada dos elfos a Lamnor**. Anos anteriores são contados de forma decrescente e marcados como AE ("antes dos elfos"). Assim, um evento que ocorreu dez anos antes da chegada dos elfos ocorreu no ano 10 AE.

O ano atual do calendário artoniano é **1420**. Datas específicas podem ser representadas de forma culta ou coloquial. A primeira começa com o nome do dia da semana, seguido pelo número do dia do mês, "sob" o nome do mês, e o ano por extenso "da chegada dos elfos". A segunda simplesmente traz o número do dia do mês, o nome do mês e o ano. Por exemplo, a data 10/01/1420 pode ser escrita como "Valk 10 sob Caravana, mil quatrocentos e vinte anos da chegada dos elfos" na forma culta, ou "10 de Caravana de mil quatrocentos e vinte" na forma coloquial.

Apesar de o calendário ser bastante difundido entre a nobreza e em grandes cidades, boa parte da população, especialmente nos feudos, não o usa habitualmente. Para os camponeses, a vida é mais ligada a Allihanna do que a Tanna-Toh — em outras palavras, mais aos ciclos dos dias e das estações do que a documentos criados por escribas. Datas são lembradas de forma vaga, relacionadas a fenômenos da natureza ("no verão", "quando as noites se fizeram mais longas") ou a grandes eventos ("na época do Rei-Imperador Thormy", "durante as Guerras Táuricas").

De forma similar, a contagem das horas é realizada apenas por clérigos, arcanistas, inventores e outros sábios. No Reinado é costume que templos controlem a passagem do dia e soem sinos a cada três horas, de modo que o povo tenha ao menos uma noção aproximada do horário. Os métodos de marcação de tempo incluem ampulhetas, clepsidras (relógios de água) e outras engenhocas, mas tais dispositivos estão disponíveis apenas aos mais ricos — ou a aventureiros sortudos. Em templos pequenos, são usados simples obeliscos ou relógios de sol. Como esses funcionam apenas de dia, o transcorrer do tempo à noite é medido pela duração da chama de uma vela. Normalmente, são

consumidas três velas por noite, de modo que é hábito dividir a noite em "primeira vela", "segunda vela" e "terceira vela". Por fim, nos subterrâneos, conta-se o tempo através dos ciclos do fungo athmmarr.

Os Meses do Ano

O ano começa com o mês de **Caravana**, assim chamado em homenagem aos refugiados de Lamnor, que terminaram sua longa jornada no início da primavera. Muitas caravanas partem em suas rotas neste mês. Alguns consideram essa época sagrada para viajar, enquanto outros a escolhem simplesmente por oferecer um bom clima para enfrentar a estrada. **Pomo** é o segundo mês da primavera, quando as plantações começam a crescer. A estação termina com **Keenvia**, em honra a Keenn, antigo Deus da Guerra. Esta é a época em que exércitos partem para suas marchas e batalhas.

Sirravia começa o verão e é uma homenagem a Sirrannamena, a Rainha Barda, considerada a primeira grande monarca da humanidade. **Vigília** é o segundo mês do verão e tem esse nome pois nesta época Azgher, o Deus-Sol, fica alto no céu, observando tudo. **Prussvia** encerra a estação mais quente. O nome é uma menção a Roramar Pruss, fundador do Reinado. Originalmente, o mês se chamaria Roravia, mas o Rei Profeta, humilde, não aceitou isso. Os clérigos de Tanna-Toh então sugeriram mudar o nome para Prussvia, em homenagem a toda a família real, proposta que teria feito Roramar se "render".

O próximo mês, já no outono, é **Ceifa**, que leva este nome por ser o início da colheita — uma época de muito trabalho nos campos do Reinado e além. Após Ceifa, há **Contenda**. Antigamente um mês dedicado a duelos e resoluções de conflitos, hoje recebe importantes julgamentos em castelos e tribunais. O outono termina com **Clausura**, período em que os camponeses se preparam para o inverno, recolhendo comida e lenha para suas casas.

Os ventos frios do inverno começam a soprar em **Pharstyth**. O nome alude à mítica arquimaga que habitava o estreito que une os dois continentes. Por que uma vilã seria homenageada, porém, permanece um mistério... O mês seguinte, **Véu**, tem esse nome tanto por ser uma época de noites longas quanto como homenagem a Tenebra, que se encontra mais poderosa nesse período do ano. O inverno (e o ano) termina com **Pyra**. O nome é uma alusão a Thyatis, o Deus das Segundas Chances — pois é isso que muitos esperam ter em um ano novo — e também ao costume artoniano dessa época, de se queimar coisas antigas e se fazer profecias em piras divinatórias.

Calendários de Outras Raças

Além dos humanos, outros povos tiveram seus próprios métodos de contagem de tempo. Ao chegar em Arton, os elfos criaram um calendário elegante, baseado no movimento das constelações — para este povo longevo, não fazia sentido usar um ciclo tão curto quanto o solar. Após a queda de Lenórienn, esse calendário se perdeu e hoje os elfos usam a contagem humana, até por sua longevidade ter se reduzido.

Sem acesso ao sol ou às estrelas, os anões criaram um calendário único, baseado nos ciclos de crescimento e decomposição de certos fungos abundantes no subterrâneo. Porém, devido ao comércio com o Reinado e outros povos da superfície, hoje muitos anões usam o calendário artoniano.

Outras raças também desenvolveram seus calendários, alguns mais complexos, como os dos minotauros e qareen, outros mais simples, como os dos goblins e hynne. Um caso peculiar é o das fadas da Pondsmânia. Nessa terra mágica onde o próprio tempo obedece aos caprichos da Rainha Thantalla, não faz sentido registrar a passagem dos dias. Isso não impede as fadas de terem seus feriados — um detalhe bobo como a falta de um calendário não é motivo para a falta de festas! Desses, o mais popular é o Gatal, que aos poucos está sendo conhecido e adotado pelos humanos do Reinado.

Os Dias de Nimb

Além dos doze meses do ano, o calendário artoniano inclui os **Dias de Nimb**, período cuja duração e posição dentro do calendário variam anualmente. No início de cada ano, a Rainha-Imperatriz recebe em seus aposentos uma carta com o símbolo sagrado do Deus do Caos e duas informações: quantos dias de Nimb o ano terá e no fim de qual mês irão ocorrer.

Durante os Dias de Nimb, eventos estranhos acontecem: tibares caem do céu como chuva; árvores levantam suas raízes e se colocam em marcha, destruindo tudo em seu caminho; vacas dão gorad quente em vez de leite... Além disso, clérigos de Nimb vagam pelo Reinado fazendo decretos malucos que, nesse período, carregam peso de lei (no resto do ano, as sandices dos devotos do Caos tendem a ser ignoradas). Por isso tudo,

muitas pessoas passam esses dias fechadas em suas casas, simplesmente esperando que essa época acabe!

Os Dias de Nimb são um enigma que desafia os astrônomos de Tanna-Toh. Já houve diversas tentativas de prevê-los, mas até hoje nenhum cálculo funcionou. Ignorá-los é desastroso, pois deixa o calendário dessincronizado com os ciclos naturais das estações, o que é prejudicial ao plantio, colheitas, viagens e outras atividades. A única coisa que se sabe sobre eles é que sua quantidade varia de dois a oito. Assim, cada ano artoniano tem de 362 a 368 dias — na média, 365 dias.

Dias da Semana

Os dias da semana homenageiam divindades do Panteão. Ao contrário dos meses, os dias não mudaram no calendário artoniano estabelecido por Wortar I, continuando os mesmos desde a época dos reinos do sul. Por isso, os nomes dos deuses podem soar estranhos aos artonianos modernos — são aqueles usados em eras passadas ou por raças antigas. A exceção é o primeiro dia da semana, que antes honrava um obscuro deus menor, mas passou a se chamar Valk por conta da Deusa da Humanidade.

Os dias são **Valk** (Valkaria), **Hedryl** (antigo nome de Khalmyr), **Luna** (antigo nome de Lena), **Astar** (o nome feérico de Azgher), **Dallia** (o nome élfico de Wynna), **Haya** (Marah para as fadas) e **Leen** (antiga faceta de Ragnar, o Deus da Morte). Haya é considerado um dia de festas e diversão, enquanto Leen é reservado ao repouso — como os camponeses dizem, o dia do "descanso dos mortos".

Meses do Ano

Mês	Nome	Estação
1	Caravana	
2	Pomo	Primavera
3	Keenvia	
4	Sirravia	
5	Vigília	Verão
6	Prussvia	
7	Ceifa	
8	Contenda	Outono
9	Clausura	
10	Pharstyth	
11	Véu	Inverno
12	Pyra	

Datas Especiais

A seguir estão alguns dias importantes do ano artoniano. De modo geral, entre os camponeses não há dias sem trabalho, exceto quando algo é dito em contrário. Já nas cidades, a maioria das datas comemorativas inclui pausas no trabalho de artesãos e comerciantes.

01/01 – Dia do Reencontro

O primeiro e mais importante dia do ano. Foi no Dia do Reencontro, há exatos 400 anos, que a caravana de refugiados de Lamnor chegou aos pés da estátua de Valkaria, iniciando a era atual de Arton. Nesta data, grandes festas são celebradas por todo o Reinado — em especial em Valkaria, que fica com suas ruas, tavernas e estalagens lotadas.

O primeiro dia do ano também é o equinócio da primavera. Nesta data, povos silvestres, como elfos, sílfides e centauros, cantam e dançam ao redor de fogueiras para comemorar o fim do inverno e o início de um novo ciclo.

15/01 – Cerimônia do Plantio

Este feriado, popular entre camponeses, celebra o início do plantio. Costuma-se plantar uma semente simbólica no solo, para afastar o inverno e permitir a chegada da primavera. Também nesta data a Ordem de Lena realiza a cerimônia que ordena suas jovens clérigas (diz-se que é neste dia que Lena desce dos céus para fecundá-las).

20/03 – Sckharal

Sete dias de festividades em Sckharshantallas. As ruas são tomadas por enormes dragões feitos de vime, dançarinos, mágicos e companhias teatrais. O último dia do Sckharal é reservado à execução de criminosos.

Dias da Semana

Dia	Nome
1	Valk
2	Hedryl
3	Luna
4	Astar
5	Dallia
6	Haya (dia de festejos)
7	Leen (dia de descanso)

06/04 – Dia da Memória

Uma cerimônia recente, celebrada no Reinado para comemorar o fim da Guerra Artoniana e honrar aqueles que caíram frente às tropas puristas.

12/05 – Cerimônia de Admissão da Ordem da Luz

Nessa época, Norm fica lotada de jovens nobres, escudeiros e aventureiros almejando entrar na prestigiosa ordem de cavalaria.

01/07 – Exposição de Inventos

Criado por Lorde Niebling, este evento é uma grande mostra de engenhocas no Palácio Imperial de Valkaria. Recebe inventores de todas as raças, incluindo goblins — para desgosto de nobres conservadores.

11/08 – Grande Feira

Esta semana de festividades atrai milhares de aventureiros e visitantes para Nova Malpetrim.

17/09 – Noite das Máscaras

Comemoração da fundação do reino de Ahlen. Durante as festividades que ocorrem na capital, Thartann, todos usam máscaras e as roupas que quiserem — é o único dia do ano em que não há distinção entre nobres e plebeus. O ponto culminante das festividades é o baile que acontece nos salões do Palácio Rishantor, sede da corte ahleniense.

07/10 – Noite das Sombras

Nesta temida noite, espíritos nefastos vagam pelo mundo arrastando quem puderem para seus reinos de trevas, seres feéricos cavalgam pelos campos e magias nocivas têm seu poder dobrado. Dizem que a primeira Noite das Sombras aconteceu quando a ancestral maga goblinoide Hangpharstyth enlouqueceu e morreu em uma explosão mística em seu castelo no istmo que separava Arton Norte e Sul. Os ecos de seu último grito atravessaram os Planos de existência e, uma vez por ano, todo artoniano se encolhe em sua casa, mantendo suas portas e janelas fechadas e orando aos deuses por proteção.

03/12 – Dia da Profecia

Neste dia, o povo busca orientação de seus clérigos. Dizem que, nessa data, as profecias costumam ser mais precisas e informativas; ou, ainda, que as profecias desse dia falam de eventos importantes.

Linha do Tempo

O Início de Tudo

7 Bilhões de Anos AE*. O Nada e o Vazio se unem para gerar Arton e os vinte deuses maiores que formariam o Panteão.

6 Bilhões de Anos AE. O gigante Gormaggor desperta na região que muito mais tarde seria conhecida como Colinas Centrais. Logo se cansa, passando longos períodos adormecido desde então.

5 Bilhões de Anos AE. Azgher, o Deus-Sol, e Tenebra, a Deusa das Trevas, lutam entre si. Khalmyr, o Deus da Justiça, decreta um empate e Arton recebe doze horas de luz e doze horas de escuridão.

1 Bilhão de Anos AE. Uma lágrima de Lena, a Deusa da Vida, preenche os oceanos com as primeiras criaturas vivas. O Grande Oceano molda essa vida em incontáveis seres.

700 Milhões de Anos AE. Impulsionados por Allihanna, a Deusa da Natureza, os seres vivos se arrastam para a terra firme.

650 Milhões de Anos AE. Laan, o Deus Menor das Viagens, surge espontaneamente — segundo alguns, impulsionado pela grande jornada dos seres vivos para fora do mar.

300 Milhões de Anos AE. Surgem os dragões, esculpidos por Kallyadranoch.

A Era dos Monstros

260 Milhões de Anos AE. Começa o reinado de Megalokk, o Deus dos Monstros. Lagartos-terror e outras bestas gigantes dominam Arton.

230 Milhões de Anos AE. K'Athanoa, um monstro abissal, passa a ser cultuado por criaturas das profundezas e se torna um deus menor.

200 Milhões de Anos AE. Tarso se torna o primeiro necrodraco.

180 Milhões de Anos AE. Tarso arranca as asas de Mzzileyn, o Dragão-Rei das Trevas.

100 Milhões de Anos AE. Enfadado com a selvageria da Era dos Monstros, Tarso decide dormir um longo sono até que alguém o desperte.

65 Milhões de Anos AE. Os deuses se unem contra Megalokk, fulminando seus monstros. K'Athanoa se recolhe no mar profundo.

Criação dos Povos Mortais

57 Milhões de Anos AE. Em seu mundo, Nivenciuén, a deusa Glórienn cria os elfos, primeiro povo inteligente.

56 Milhões de Anos AE. Tilliann revela aos demais deuses que tinha ideias incompletas para a criação de um povo inteligente muito antes de Glórienn, mas se distraiu.

22 Milhões de Anos AE. Nimb sussurra nos ouvidos de Wynna. Ela tem sonhos bizarros. Desses sonhos, nascem as fadas.

2 Milhões de Anos AE. Prevendo que no futuro Arton será dominado por povos inteligentes, Sszzaas cria as raças ofídicas zarkhassianos e nagah.

890 Mil Anos AE. Khalmyr e Tenebra se apaixonam. De sua união nascem os anões.

800 Mil Anos AE. Nas profundezas, os anões têm seu primeiro contato com as medusas, enterradas ali por Megalokk para destruí-los. Porém, uma amizade entre os dois povos surge.

500 Mil Anos AE. Tilliann finalmente cria seus filhos, os gnomos. No entanto, nunca dá sua criação por terminada e continua fazendo ajustes.

230 Mil Anos AE. Sob o olhar de desdém do Panteão, Ragnar, um deus menor, cria os bugbears. Seus irmãos Hurlaagh e Graolak criam, respectivamente, os hobgoblins e os goblins.

180 Mil Anos AE. Hyninn, um deus menor, cria os hynne, ludibriando Khalmyr.

160 Mil Anos AE. Valkaria cria a raça humana, destinada a desbravar Arton e desvendar os mistérios dos próprios deuses.

155 Mil Anos AE. Wynna permite que o sangue de criaturas mágicas se misture ao dos mortais. Nascem os primeiros qareen.

150 Mil Anos AE. Tenebra cria os trogs.

145 Mil Anos AE. Surge a ilha de Galrasia, arrancada de Vitalia, o Mundo de Lena. Ali surgem os primeiros povos-trovão.

140 Mil Anos AE. Allihanna dá vida aos centauros.

120 Mil Anos AE. Invejosos da influência dos outros povos mortais, Tenebra e Megalokk se unem para criar os finntroll, destinados a erguer um império monstruoso.

100 Mil Anos AE. A Dragoa-Rainha Beluhga é aprisionada por Khalmyr em uma cordilheira. A região congela ao longo dos milênios, formando as Uivantes.

90 Mil Anos AE. Tauron, o Deus da Força, que até então desprezava os fracos mortais, enfim decide criar seu povo. Surgem os minotauros.

85 Mil Anos AE. Oceano firma um acordo com Tanna-Toh, permitindo que os mortais criem veículos capazes de singrar os mares. Em retribuição, Tanna-Toh concede a inteligência a tritões, sereias e elfos-do-mar.

O Nascer das Civilizações

65 Mil Anos AE. Surgimento do Império Zarkhassiano.

55 Mil Anos AE. Fundação do Império Trollkyrka.

40 Mil Anos AE. Início da exploração do subterrâneo pelos anões.

30 Mil Anos AE. Fundação da Cidade Dourada de Nhardmaran.

28 Mil Anos AE. Devido ao crescimento de Nhardmaran, K'Athanoa desperta. Começa o ciclo de apogeu e queda da Cidade Dourada.

12 Mil Anos AE. Nômades humanos ocupam o arquipélago de Khubar.

11 Mil AE. O ritual zarkhassiano para abrir um portal a Venomia fracassa, causando a destruição da capital e a queda do império sszzaazita.

10 Mil Anos AE. Começa o povoamento humano da ilha de Tamu-ra.

9 Mil Anos AE. Próximo à Montanha Invencível, caçadores nômades se deparam com o Grande Chifre, um animal lendário, parte de uma numerosa manada de rinocerontes lanosos, e passam a segui-la. Origem do povo de Korm.

6 Mil Anos AE. Fundação da cidade de Doher, futura capital de Doherimm, o reino oculto dos anões.

4 Mil Anos AE. Hydora, o Dragão-Rei das Nuvens, se apaixona por uma exploradora élfica e a toma como esposa, originando os elfos-do-céu.

2 Mil Anos AE. Sirrannamena, a Rainha Barda, afasta K'Athanoa com uma canção, mas perde a voz. Parte então em uma busca, trazendo de volta o dom da palavra escrita de Tanna-Toh. Os darash se instalam em Moreania.

1500 AE. Descendentes de Sirrannamena conquistam Arton Sul. Com o desenvolvimento de manadutos ligando inúmeras cidades, surge o Império Nardmyr. É transcrita a versão mais antiga do Shahirik-Lokhût, o livro que reúne toda a tradição oral milenar de Khubar.

1000 AE. O dragão Morte Branca destrói os darash em Moreania. Allihanna e Megalokk transformam os Doze Animais em moreau.

800 AE. Primeiras habitações fixas perto da Montanha Invencível. Origem daquela que seria a cidadela de Giluk.

500 AE. Lathzira, a Magimoldadora-Mor do Império Nardmyr, abandona o mundo material. Seus três aprendizes, arcanistas de grande poder, organizam um golpe contra a monarquia milenar e assumem o reino.

490 AE. Os três arcanistas se voltam uns contra os outros. Durante os conflitos internos, os manadutos são destruídos, causando a queda do Império Nardmyr. Suas cidadelas e províncias, como Ghondriann, Ylloran e Gordimarr, se tornam independentes.

200 AE. Gigantes escravizam os minotauros.

A Chegada dos Elfos

0. Uma frota élfica chega a Lamnor, o continente sul. Os elfos expulsam os hobgoblins de seu território e fundam a cidade de Lenórienn, dando início ao conflito entre as duas raças que ficaria conhecido como a Infinita Guerra.

300. Assinado o Tratado de Lamnor, estipulando que nenhum reino humano interferiria nos assuntos élficos, para o bem ou para o mal.

380. Fundação de Luncaster, em Moreania.

427. Darsic I, governante da cidadela-estado de Ghondriann, ataca uma tribo de hobgoblins, mas é vencido e morto. Seu filho, Darsic II, parte em peregrinação para o Deserto sem Retorno.

432. Darsic II regressa de sua longa peregrinação trazendo palavras de iluminação de Hedryl.

439. Darsic II desafia os cobiçosos tiranos das cidadelas-estados de Delphradiann, Leokann e Quiell.

441. Com a ajuda do artefato que usava em sua coroa, a Joia da Alma, Darsic II vence os tiranos, unifica as cidadelas-estados e funda o reino de Ghondriann.

473. Hobgoblins oferecem um tratado aos humanos. Por usar a Joia da Alma, Darsic II é incapaz de esquecer a morte de seu pai e ataca os emissários goblinoides.

474. Por vingança, hobgoblins emboscam Darsic II e matam o rei humano. A Joia da Alma se perde.

500. O Dragão-Rei Sckhar funda o reino de Sckharshantallas.

632. Ocorre a Revolta dos Três. Os deuses Tilliann, Valkaria e Kallyadranoch criam os lefeu, os demônios da Tormenta.

633. Os deuses revoltosos são descobertos e punidos. Tilliann e Kallyadranoch perdem seus status divinos. O primeiro enlouquece, o segundo é esquecido. Por fim, Valkaria é aprisionada em Arton na forma de uma gigantesca estátua de pedra. Hyninn e Ragnar ascendem ao Panteão.

700. Sszzaas, o Deus da Traição, arquiteta um plano para tomar o controle do Panteão, convence os outros deuses a criar os Rubis da Virtude e os rouba.

705. Em Gordimarr, nasce Protas III, futuro regente do reino.

728. Ragnar dita e Thyatis escreve a profecia bugbear que, séculos mais tarde, daria origem a Thwor Khoshkothruk.

731. Protas III se torna regente em Gordimarr, clama para si o papel de resgatar o legado da antiga Nardmyr e começa a expandir seus domínios, não através de portais mágicos, mas de estradas e entrepostos.

750. Khalil de Gordimarr organiza uma expedição ao continente de Ramnor (mais tarde conhecido apenas como Arton). Tem início a construção da cidade fortaleza de Khalifor.

793. Morre Protas III. Sua segunda esposa, Naida, se torna rainha de Gordimarr por um curto período.

795. Naida abdica do trono em favor dos filhos. O Império Gordiano é dividido entre os descendentes, dando origem a vários reinos menores.

804. Fundação de Brando, em Moreania.

809. Após uma visão de Wordarion Thondarim, os anões se recolhem aos subterrâneos.

830. Unificação de Tamu-ra, o Império de Jade, sob o dragão Tekametsu.

841. Fundação de Khubar.

869. No norte, nasce o minotauro Goratikis.

873. Em Sidarid, nasce Karias Theuderulf, futuro arquimago.

890. O minotauro Goratikis inicia uma revolta contra os gigantes que escravizaram seu povo por séculos.

900. Goratikis vence a revolta, liberta os minotauros e parte em peregrinação mística.

901. Goratikis retorna de sua peregrinação e funda Gorakis, iniciando o Reino de Tapista.

920. Em Ghondriann, nasce Yllia, filha do Rei Corullan VI.

921. Em Mortenstenn, nasce Renngard, filho do Rei Richlard I.

937. A princesa Yllia apaixona-se pelo Príncipe Renngard. Ao fugir de casa para vê-lo, é assassinada por bandoleiros. Corullan VI culpa o jovem príncipe, iniciando uma guerra que toma todos os reinos humanos de Lamnor.

939. Richlard I é traído por seus aliados de Cobar e Sidarid e morre envenenado. Seu filho, Renngard, escapa para Ylloran, onde pede asilo. Formado o Triângulo de Ferro entre os reinos de Ghondriann, Cobar e Sidarid.

944. O Triângulo de Ferro toma o pequeno reino de Tarid. Formada a aliança entre os reinos de Ylloran, Gordimarr e Nortramid. As tropas de Renngard e da aliança atacam o Triângulo de Ferro em Tarid. Começam os Anos da Forja, marcados pelos conflitos entre os reinos humanos.

950. Em Lamnor, ocorre a Grande Batalha. Renngard vence e mata Corullan VI. Os derrotados de Cobar, Sidarid e Ghondriann são exilados para Ramnor.

951. Goratikis adoece. Antes de morrer, muda o nome da cidade de Gorakis para Tiberus, em homenagem a seu companheiro, e confia a regência do reino a ele.

953. Em Lamnor, nasce Roramar Pruss.

960. Roramar Pruss, uma criança na caravana de exilados, começa a ter visões e convence os líderes a segui-lo na colonização do novo continente.

969. Por ordem de Tiberus, tem início a construção do Labirinto de Tapista.

970. Grupos humanos vagando pelas Sanguinárias encontram um refúgio não tocado pelos monstros. Início do povoamento de Katiaskh.

972. Morte de Tiberus em Tapista. Nenhum dos anciões se considera digno de governar o reino. Início do Século do Luto.

991. Entre os exilados, nasce o lendário aventureiro e explorador Cyrandur Wallas.

1007. O plano de Sszzaas é descoberto pelos demais deuses. O Deus da Traição é aprisionado por Khalmyr na forma de avatar. Começa uma caçada aos sszzaazitas.

O Reinado

1020. Os exilados de Lamnor encontram a estátua de Valkaria e fundam a futura capital do Reinado a seus pés. Roramar Pruss conhece Yvanna, uma rainha amazona do norte, e ambos se apaixonam. Os dois se tornam os primeiros regentes da nação de Deheon.

Várias caravanas menores se formam, rumando para colonizar outros pontos de Ramnor. O aventureiro Folk Steelheart parte em uma delas. Ocorrem os primeiros contatos entre humanos e anões ao norte de Arton. Como símbolo de amizade entre os povos, surge a cidade de Zakharin e o reino de Zakharov. A caravana de Thomas Lendilkar e seu grupo rumam para o leste.

1021. Nasce Wortar I, filho de Roramar e Yvanna. Thomas Lendilkar funda uma cidade com seu nome e a proclama capital do novo reino de Bielefeld. Jakkar Asloth funda o Condado de Portsmouth. As famílias Balium, Ystamen, Aghmen e Acetos viajam até as margens do Rio Vermelho, onde planejam as bases daquela que seria a capital do reino de Salistick.

1022. Forma-se a vila de Palthar, futura capital de Namalkah. Surge o reino hynne de Hongari.

1023. O célebre Cyrandur Wallas parte de Valkaria com uma caravana e inicia uma viagem exploratória pelas Montanhas Uivantes. Neste mesmo ano, alcança Giluk, onde alguns de seus integrantes se estabelecem.

1024. Fundação do reino de Svalas.

1025. A família de Wynallan I, antigo rei de Cobar, assume as terras ao sul de Deheon, fundando o reino de Tyrondir.

1027. Os Janz, contrários aos ideais conquistadores de Thomas Lendilkar, partem para novas terras.

1028. Primeiros rumores sobre a Floresta de Greenaria, um lugar de grande fertilidade. Vários colonos seguem para a região, liderados por Morkh Amhor, um paladino de Azgher.

1030. Fundação do Reino de Yudennach, por Larf Yudennach. Fundação do reino de Petrynia, por Cyrandur Wallas.

1031. Morte de Roramar Pruss. Ainda criança, seu filho sobe ao trono de Deheon como Wortar I e se torna o primeiro Rei-Imperador do Reinado.

1032. Fundação dos reinos de Sambúrdia e Kor Kovith.

1033. Folk Steelheart dá seu trabalho como concluído e deixa Zakharov, voltando à vida de aventureiro. Sua amiga e companheira de grupo, a arcanista Olava Roggandin, assume a regência, dando início à linhagem nobre do novo reino.

1035. Início e fim das batalhas entre a caravana de Jeantalis Sovaluris e os bárbaros das florestas a oeste das Montanhas Uivantes, culminando com a vitória dos primeiros. Fundação do reino de Tollon.

1036. Fundação do vilarejo de Triunphus.

1037. Thomas Lendilkar tenta invadir Khubar. Os xamãs desta nação invocam o Dragão-Rei Benthos, que destrói a costa de Bielefeld. A cidade de Lendilkar afunda no mar, com toda a nobreza da família. Raissa Janz é escolhida como rainha de Bielefeld.

1040. Tratado de paz entre o Reinado e Khubar.

1042. Nasce Roramyd I, filho de Wortar I. Rhond, o Forjador Imortal, interrompe sua jornada e se estabelece junto aos seus seguidores para forjar sua obra-prima: a Espada-Deus. Origem da cidade de Rhond.

1045. Fundação de Nova Ghondriann.

1050. Wortar I envia as famílias nobres Schwolld, Rigaud e Vorlat para colonizar o território a sudoeste. Alguns colonos liderados pela família Hogarth se separam e fundam o reino de Collen. Surgem histórias sobre uma terra de fadas nos confins de Sambúrdia.

1051. O grande mago Karias Theuderulf descobre fenômenos causados por áreas de magia selvagem na costa a sudeste de Deheon.

1056. O surgimento da cidade de Sophand marca a fundação de Wynlla, o Reino da Magia, regido por Karias Theuderulf.

1063. Nasce Wortar II, filho de Roramyd I.

1069. O Labirinto de Tapista é concluído, protegendo o reino de invasores físicos e extraplanares.

1070. Tratado da Espada e da Forja assinado entre o Rei-Imperador Wortar I e Rodir Hammerhead II. Início das tensões entre os Yudennach e os reinos que fazem fronteira com seu território, principalmente Deheon, Svalas e Kor Kovith.

1072. Colonos fugindo dos conflitos entre Deheon e o Reino de Yudennach se estabelecem em uma região ao norte. Surge o vilarejo de Trokhard.

1074. Os territórios ocupados pelos Schwolld, Vorlat e Rigaud enfim se encontram, impedindo sua expansão. Começa a guerra silenciosa entre as três famílias.

1075. Morre o Rei-Imperador Wortar I. Seu filho, Roramyd I, assume o trono, mas falece repentinamente. A sequência de mortes causa uma guerra civil em Deheon. Os Yudennach se aproveitam do vácuo de poder para começar uma campanha de expansão, e conquistam os reinos de Svalas e Kor Kovith.

1077. Clérigos de Tanna-Toh e de Wynna fundam a Ordem do Sacro Grimório em Wynlla.

1079. Fim da guerra civil em Deheon. Wortar II, filho de Roramyd, é coroado Rei-Imperador no Dia do Reencontro. Com a ajuda da Igreja de Marah, o novo regente integra a maior parte dos reinos à coalizão. Após anexar os reinos de Svalas e Kor Kovith, a expansão dos Yudennach é contida.

1082. Fim do Século do Luto, com a formação do Senado. Início da república em Tapista.

1083. Surge o vilarejo de mineradores que se tornaria Yuvalin, em Zakharov.

1085. Fundação do reino de Lomatubar. Início das Guerras de Lomatubar, entre humanos e orcs, uma raça antiga e decadente, de origem misteriosa. O reino de Namalkah é reconhecido como parte do Reinado.

1086. A família Hogarth conquista o reconhecimento de Collen como um reino integrante do Reinado.

1088. Talude, o Mestre Máximo da Magia, chega a Arton.

1089. Após décadas de conflitos, as famílias Schwolld, Vorlat e Rigaud entram num acordo pacífico. Início da construção da cidade de Thartann.

1090. Dozaen Aghmen, rei de Salistick, tem seu filho e esposa salvos por um médico. Dozaen começa a procurar mais médicos e pesquisar o ofício.

1091. Com a primeira Noite das Máscaras, é inaugurado o Palácio Rishantor. Setlick Schwolld e Fidgett Vorlat são assassinados durante a festa. Rickard Rigaud se torna regente do novo reino de Ahlen.

1094. A família Hersh organiza uma caravana e parte de Petrynia, indo mais longe do que qualquer outro antes. Fundação do pequeno reino de Hershire. Primeiros contatos do Reinado com Tapista.

1095. Fundação da Grande Academia Arcana, em um semiplano oferecido a Talude por Wynna. Também acontece a fundação do Colégio Real de Médicos, em Salistick, por Dozaen Aghmen.

1101. Início da Rebelião dos Servos em Sambúrdia.

1103. Fugindo de Sambúrdia, muitos colonos entram em conflito com bárbaros que adoram a imagem de um dragão. Intervenção de Sckhar, destruindo duas vilas e a maioria dos colonos invasores.

1107. A Ordem de Sszzaas é extinta, mas os Rubis da Virtude continuam desaparecidos. O fim da Rebelião dos Servos em Sambúrdia leva à fundação de Trebuck.

1109. Concessão do futuro território de Callistia a nobres de Namalkah. Primeiro uso do nome Pondsmânia para se referir às terras das fadas.

1110. Sambúrdia concede independência ao Reino das Fadas, para alívio da população. A Pondsmânia é oficializada como integrante do Reinado.

1112. Tellos usa de sua força e prestígio para tornar o cargo de princeps vitalício.

1113. Fundação da cidade de Malpetrim, em Petrynia. O Príncipe Druthar morre enfrentando Mzzileyn.

1114. Callistia se separa de Namalkah.

1117. O Deus Menor dos Cavalos passa a noite em um velho rancho. O lugar santificado se torna Hippiontar, a Baia de Hippion.

1122. Intrigado pela política humana, Sckhar decreta que Sckharshantallas agora faz parte do Reinado. A entrada do reino é aprovada com rapidez inédita.

1126. Primeiro ataque do Moóck a Triunphus, devastando a cidade. Concedida a bênção-maldição de Triunphus.

1148. Morte de Wortar II, após um longo reinado. Roramira I, sua neta, assume o trono como a primeira Rainha-Imperatriz.

1177. O mago Vectorius se aposenta de seus tempos de aventura.

1178. Fundação de Coridrian, a capital dos golens.

1189. O lendário caçador kliren Mon'han Galldo'han cria a Guilda Mon'han de caçadores de monstros na cidadela de Trag'Merah.

1202. A família Harringer encontra minas de pedra-de-fumaça em Petrynia. Início do povoamento da futura cidade de Smokestone.

1203. Os finntroll de Trollkyrka atacam Doherimm.

1204. Devido a um incidente diplomático envolvendo o machado Zakharin, arma pessoal do lendário Zakharov, os anões cessam acordos comerciais com o reino, proibindo o acesso às cidades de fronteira.

1205. Ocorre o Chamado às Armas. Início da guerra entre Doherimm e Trollkyrka.

1211. A cidade de Kharadantur, em Doherimm, é completamente arrasada pelos finntroll.

1215. Fim da Guerra dos Trolls em Doherimm, com a vitória dos anões.

1221. Em Wynlla, morre Karias Theuderulf. Nenhum dos magos se considera digno de assumir seu lugar como regente. É estabelecido um conselho de governantes.

1222. Morte de Roramar II. Vallanna, sua filha, assume o trono.

1252. Os magos Talude e Vectorius se encontram em Malpetrim. Desafiado, Vectorius começa a construção de Vectora.

1254. Nascimento de Thallen Kholdenn Devendeer.

1256. A morte da Rainha-Imperatriz Vallanna I dá início ao período conhecido como Praga dos Reis, marcado por sucessivas mortes de monarcas de Deheon e do Reinado. Phévio, seu filho, assume o trono.

1259. Morre Phévio. Thoran, seu filho, assume o trono.

1262. Morte de Tellos em Tapista, em um duelo de honra. Guerra civil em Tapista.

1264. Morte de Thoran. Seu irmão, Roramar III, assume o trono.

1266. Morte de Roramar III. Sua filha Vallanna II assume o trono, colocando fim à Praga dos Reis. Tendo sobrevivido ao período de instabilidade, o Reinado é considerado mais forte do que nunca.

1268. O conde Brondar Asloth de Portsmouth inicia um plano para desestabilizar o controle de Bielefeld sobre as regiões mais afastadas do reino.

1275. Thallen deixa sua vila natal e parte para se tornar um aventureiro.

1279. Fundação de Vectora, o Mercado nas Nuvens.

1285. Arthur Donovan II é nomeado clérigo e parte em jornada por Arton para pregar a palavra de Khalmyr.

1286. Thallen Devendeer e Arthur Donovan II formam um grupo de aventureiros.

1290. Fundação da Ordem de Khalmyr e da Ordem da Luz.

1292. Início da construção do Palácio Imperial de Valkaria.

1298. Ideki, samurai de Tamu-ra, visita a cidade de Trokhard em Zakharov e ajuda a protegê-la de um ataque de gnolls, mas comete seppuku em seguida, por não conseguir cumprir a missão designada por seu mestre ao se deter na cidade. Nascimento de Philydio, neto de Vallanna.

1300. A família Asloth incita a tensão entre tribos bárbaras e o reino de Bielefeld. Deheon intervém, resultando na formação do reino da União Púrpura.

1306. Nascimento de Nielendorane, em Lenórienn.

1307. A construção do Castelo da Luz é concluída.

1312. Sartan, um antigo deus maligno, tenta voltar ao mundo, mas é impedido por um grupo de aventureiros. A Praga Coral é liberada sobre o reino de Lomatubar, exterminando os orcs locais e encerrando as Guerras de Lomatubar.

1322. Nasce Philipp Donovan, filho de Arthur Donovan II.

1325. Morte de Vallanna II. Seu neto Philydio assume o trono de Deheon.

1328. Fundação de Laughton, em Moreania.

1338. Em Warton, nasce Hermann Von Krauser. Em Cosamhir, capital de Tyrondir, nasce Balek III.

1339. Nasce Yorvillan Vorlat, primogênito da família Vorlat.

1340. Morte de Arthur Donovan II, fundador da Ordem da Luz.

1342. Lorde Niebling, o gnomo, chega a Arton, após aparecer no Deserto da Perdição.

1343. Nasce o futuro Rei-Imperador Thormy.

1345. A meia-elfa Loriane é abandonada nas proximidades de Khalifor, sendo acolhida por humanos.

1346. O General Pretorius vence seus oponentes e é nomeado princeps de Tapista.

1348. Em Ahlen, nasce Thorngald Vorlat.

1349. Os primeiros piratas chegam à ilha de Quelina.

1350. Concluído o Palácio Imperial de Valkaria. Primeiros contatos formais entre o Reinado e Tamu-ra.

1354. Hermann Von Krauser inicia o treinamento como soldado do Exército com uma Nação, em um batalhão na região do Monte Kovith.

1357. Em Zakharov, nasce Walfengarr Roggandin.

1358. O Príncipe Thormy sai pelo mundo em busca de aventuras.

1362. Em uma tribo dos Ermos Púrpuras, nasce Alenn Toren Greenfeld.

1364. O mais recente eclipse total do sol. Nasce Thwor Khoshkothruk, o futuro general bugbear. Morte de Philydio, o Tranquilo. Thormy assume o trono de Deheon.

1365. Em Sambúrdia, nasce Vladislav Tpish.

1369. Jedmah Roddenphord se torna rei de Hershire.

1370. Nasce Arkam, futuro líder do Protetorado do Reino. George Ruud inaugura a *Estalagem do Macaco Caolho*.

1371. Tilliann, um mendigo louco, é visto chorando aos pés da estátua de Valkaria e passa a viver na cidade.

1372. Nasce Arthur Donovan III, filho de Philipp Donovan. Philipp sai em peregrinação, para honrar uma promessa a Khalmyr.

Morte de Pretorius em batalha. O senador Aurakas, descendente de Tellos, faz manobras políticas e obtém o título de princeps de Tapista.

1374. O tamuraniano exilado Turukuto Desu conquista uma imensa fortaleza, derrota seu antigo líder e se torna sumo-sacerdote de Keenn, assumindo o nome de Destrukto. Hermann Von Krauser chega ao posto de Lorde General do Exército com uma Nação.

1375. Nasce Shivara, princesa herdeira de Trebuck.

1376. Alenn Toren Greenfeld se torna chefe de sua tribo.

1377. Thwor abandona sua tribo para explorar o mundo, peregrinando oculto através dos reinos do norte.

1380. O Conde Ferren Asloth aumenta as tensões entre o condado de Portsmouth e a Ordem da Luz.

1381. Mestre Arsenal chega a Arton com sua máquina de guerra, o Kishinauros. Ocorre o Dia dos Gigantes em Valkaria, quando uma luta entre o construto e um estranho gigante extraplanar arrasa parte da cidade.

Nasce Sandro Galtran, filho do lendário ladrão Leon Galtran. Em Galrasia, nasce Lisandra, a primeira dahllan de Arton.

1382. Philipp Donovan luta contra Alenn Toren Greenfeld. Ambos se tornam amigos. Mais tarde, o líder bárbaro parte para o Castelo da Luz.

1383. Fundada a Irmandade Pirata na ilha de Quelina. Nasce Hybald Roggandin, primogênito de Walfengarr Roggandin.

Thwor retorna a Lamnor, toma o controle de algumas tribos goblinoides e conquista a cidade de Farddenn.

1384. Mestre Arsenal derrota o sumo-sacerdote de Keenn, Destrukto, e assume seu posto. Em Lamnor, a princesa élfica Tanya é raptada por Thwor. Isso leva à formação da Aliança Negra dos goblinoides, sob a liderança do bugbear. Niele encontra o Olho de Sszzaas. Beldrad Isontorn assume a regência de Sambúrdia.

1385. Thwor derrota o avatar de Glórienn com as próprias mãos. Cai a nação élfica de Lenórienn, encerrando a Infinita Guerra. Fundação de Rarnaakk pelos goblinoides sobre as ruínas da cidade élfica. Razlenthandillas parte para Arton Norte.

Corcoran Schwolld, regente de Ahlen, é deposto, vítima de uma conspiração dos Vorlat. Yorvillan Vorlat assume o trono. Meses depois, é envenenado e morto por seu irmão Thorngald.

A Tormenta

1387. O batedor lefeu conhecido como o albino chega a Arton. Loriane estreia na arena de Valkaria, após um acordo com a maga Raven Blackmoon. Em Ahlen, nasce Nonato Vorlat, filho de Thorngald Vorlat.

1388. O grupo de aventureiros chamado Esquadrão do Inferno confronta o albino. Mitkov Yudennach se torna regente. Arkam recebe o artefato que lhe renderia a alcunha de Braço Metálico.

1389. O Esquadrão do Inferno elimina o albino na Anticriação. A primeira área de Tormenta se forma em Tamu-ra. O Imperador Tekametsu teleporta parte da capital, salvando parte de seu povo.

O condado de Portsmouth se torna independente de Bielefeld após uma sangrenta guerra civil. Ferren Asloth impõe altas taxas de pedágio aos viajantes vindos de Hongari. O hynne Boghan e o elfo Thalin salvam da morte uma menina elfa chamada Laessalya nas proximidades de Khalifor. Tork, o troglodita anão, nasce e é expulso de sua tribo. O aventureiro Arkam ingressa no Protetorado do Reino.

1390. Thwor termina de subjugar Lamnor e ordena o início da construção de Urkk'thran, a capital duyshidakk. A primeira manifestação completa da Tormenta destrói Tamu-ra. O sábio Khulai-Hûk é eleito para governar Khubar.

1391. Primeira aparição do caçador de recompensas Crânio Negro. O grupo de Leon Galtran e Vladislav Tpish invade um dos covis de Sckhar. Morte do Paladino de Jallar na batalha. Pouco depois, o grupo encontra os Rubis da Virtude em um antigo templo sszzaazita.

1392. O necromante Vladislav Tpish implanta os Rubis da Virtude no companheiro caído, criando o Paladino de Arton. O Paladino mata Heart, o Dragão-Rei das Montanhas. Zadbblein se torna a Dragoa-Rainha das Florestas.

Vladislav Tpish e Leon Galtran invadem uma masmorra e despertam Tarso, o Dragão-Rei dos Mortos. Shivara parte para se aventurar.

1393. Loucura e destituição de Arthur Donovan III. Morte de Philipp Donovan por desgosto, ao ver o que o filho havia se tornado. Alenn Toren assume a liderança da Ordem da Luz. O jovem Tork é aceito no Forte Hedryl, perto de Malpetrim, após provar seu valor rechaçando um ataque de elfos-do-mar.

1394. Tork parte do Forte Hedryl, decidido a abandonar o mundo dos humanos, e navega até Galrasia. James K. chega a Quelina, mata o pirata Melikos em um duelo e ingressa na Irmandade Pirata.

1395. Ocorre a Rebelião dos Insetos em Sambúrdia. Com a ajuda de Andrus, o Aranha; Raven Blackmoon, e Mestre Arsenal, um grupo de aventureiros põe um fim à ameaça de Lorde Enxame.

Tork chega a Galrasia e encontra Lisandra, tornando-se seu pai adotivo.

1396. Em Zakharov, nasce Eric Roggandin, filho mais novo do casal real Walfengarr e Tallya.

1397. A Praga Coral de Lomatubar começa a afetar humanos e outros humanoides. Tork parte de Galrasia e passa a viver como mercenário em Malpetrim.

Khalifor solicita entrada no Reinado. Balek III de Tyrondir nega.

1398. Uma área de Tormenta se forma ao norte de Trebuck, trazendo pânico ao Reinado. O Rei Althar, soberano de Trebuck, é morto pelos lefeu. Shivara volta para casa e é coroada rainha. Mestre Arsenal derrota o Paladino de Arton.

1399. Primeiros ataques dos tiranos das águas em Callistia. Rhumnam, a espada de Khalmyr, é roubada de Doherimm pelo assassino Camaleão. Sandro Galtran se torna aventureiro e, em passagem por Malpetrim, causa a adição da palavra "Empalhado" ao nome da *Estalagem do Macaco Caolho*.

Surgem relatos sobre um gigantesco exército goblinoide ao sul de Khalifor. Balek III desdenha das comitivas da Cidade-Fortaleza e não comunica o restante do Reinado.

Em Collen, nasce Vinala Hogarth, filha de Lorde Godfrey Hogarth. Sua mãe, Otília, sofre um mal súbito e falece poucos meses depois. Lisandra recupera o corpo do Paladino e o leva para Galrasia.

Rodleck Leverick inicia a construção das Catacumbas de Leverick.

1400. O Paladino de Arton ressurge, corrompido por Sszzaas, e assassina Beluhga. O Panteão é forçado a aceitar de volta o Deus da Traição, para que juntos consigam destruir o Paladino.

A Tormenta avança sobre Trebuck e toma o Forte Amarid. Shivara cria o Exército do Reinado e marcha contra a Tormenta. O ataque fracassa, mas revela a existência dos Lordes da Tormenta. Crânio Negro se torna o primeiro algoz da Tormenta.

Primeiros contatos com os moreau, vindos do mar do leste. Thwor toma Khalifor, consolidando seu domínio sobre Lamnor. Morte de Ghellen Brightstaff, sumo-sacerdote de Valkaria.

1401. Valkaria é resgatada de seu cativeiro por heróis que viriam a ser conhecidos como os Libertadores. O samurai amaldiçoado Koi liberta a vila de Aqvarivm da tirania de Lorde Betta.

Rodleck Leverick rouba de Severus o título de sumo-sacerdote de Hyninn e o mantém aprisionado em sua masmorra. Hennd Kalamar assume o posto de sumo-sacerdote de Valkaria.

1402. Formação da área de Tormenta de Zakharov. Descoberta dos lefou. Surge Ahar'kadhan, a Cidade na Tormenta.

Uma caravana de minotauros é atacada por bandidos em Hershire. Quando a coroa do reino não consegue capturar os culpados, as legiões táuricas cruzam as fronteiras e tomam o assunto em suas próprias mãos. Início da ocupação táurica em Hershire.

1403. Os Ermos Púrpuras são infectados por milhares de simbiontes lefeu. O Príncipe Khilliar Janz de Bielefeld perde a visão num estranho "acidente" em uma justa. A cidade de Norm é atacada por cavaleiros da Luz corrompidos pela Tormenta.

A Rainha Shivara de Trebuck se casa com o Príncipe Mitkov Yudennach, na esperança de obter auxílio contra a Tormenta.

Liderados pelo cavaleiro da Luz Orion Drake, o Exército do Reinado enfrenta guerreiros dos Ermos Púrpuras corrompidos pela Tormenta, triunfando. Vallen Drake, filho de Orion e Vanessa Drake, é raptado pelo Cavaleiro Risonho. Revelada a identidade de Crânio Negro.

Após uma carreira longa e impecável, Hermann Von Krauser pede dispensa do Exército e desaparece da vida pública.

1404. Fundação de Urkk'thran. O Reinado é atacado pelo Dragão da Tormenta.

1405. O Dragão da Tormenta é derrotado pela união de heróis épicos. Durante a batalha, Vectora é arremessada sobre a criatura, sofrendo graves danos.

O Rei Mitkov é desmoralizado e deposto pelo Rei-Imperador Thormy. Shivara assume o trono do Reino de Yudennach. O mundo de Glórienn é tomado pela Tormenta.

Comandado por sir Orion Drake, um exército de deuses menores destrói a área de Tormenta de Tamu-ra. Glórienn é rebaixada ao posto de deusa menor e se torna escrava de Tauron. Kallyadranoch, o Deus dos Dragões, retorna ao Panteão.

1406. Mestre Arsenal ataca o Reinado com o Kishinauros, mas é derrotado por aventureiros armados com o Colosso Coridrian.

Uma rebelião em Hershire inicia uma série de incidentes diplomáticos entre Tapista e o Reinado, que culminam com as Guerras Táuricas. Os minotauros conquistam diversos reinos, formando o Império de Tauron.

Malpetrim resiste aos minotauros e se declara uma cidade livre independente. Valkaria é sitiada pelas legiões táuricas. Para evitar mortes, Thormy se rende e se entrega como refém a Aurakas. Shivara assume como Rainha-Imperatriz. Tauron assume o posto de líder do Panteão.

Início do repovoamento de Tamu-ra e fundação da nova capital Shinkyo.

1407. Com o caos gerado pelas Guerras Táuricas e pela marcha de Arsenal, Callistia, Nova Ghondriann e Salistick se separam do Reinado, formando a Liga Independente.

1408. Para manter os territórios conquistados, Aurakas retira recursos do Labirinto de Tapista e os destina às legiões. Alenn Toren Greenfeld se torna sumo-sacerdote de Khalmyr. O destino de Thallen Devendeer é incerto.

Guerra Artoniana

1410. Os puristas, uma facção dedicada a exterminar não humanos, conspiram para tomar o poder no Reino de Yudennach. Lady Ayleth Karst convoca um grupo de aventureiros para investigar o paradeiro de seu pai, o Barão Abelard. Os aventureiros descobrem que o barão havia sido capturado por puristas.

Lisandra assume o posto de sumo-sacerdotisa de Allihanna. Outras dahllan começam a surgir por todo o mundo. O príncipe Eric Roggandin, de Zakharov, é sequestrado por cultistas de Sszzaas, mas é resgatado por um herói solitário.

1411. O mago Eukhitor Umbra tenta usar a Joia da Alma para trazer o Nada a Arton, mas é impedido por um grupo de aventureiros.

Um grupo de aventureiros formado pelo cavaleiro Lothar Algherulff, o pirata Nargom, o menino mágico Kadeen e o bárbaro Klunc derrotam o Coronel Reggar Wortric, líder público dos puristas. Svalas conquista independência e Lady Ayleth é coroada sua rainha.

1412. Shivara é sequestrada pelos finntroll com a ajuda dos puristas e enviada para sacrifício em Chacina, o Mundo de Megalokk. Um desmoronamento colossal na fronteira entre Deheon e a futura Supremacia cria a Garganta do Troll e separa os dois reinos. O verdadeiro líder dos puristas, Hermann Von Krauser, autodenominado General Supremo, se revela, toma o poder no Reino de Yudennach e inicia a Guerra Artoniana.

O Rei Igor Janz de Bielefeld é assassinado pelo pirata Espinha. Seu filho, Khilliar Janz, se torna o novo rei de Bielefeld. Os puristas invadem Namalkah.

Ocorre a Batalha do Baixo Iörvaen, na qual Von Krauser derrota a Aliança do Reinado e mata o herói Kadeen. Os puristas dominam a região sul de Bielefeld, anexando o território.

1413. Lothar, Nargom e Klunc, com a ajuda do professor de magia Aeripharian, partem em uma jornada pelo éter para resgatar a Rainha-Imperatriz. Klunc é morto durante uma chuva de meteoros, mas sua essência perdura em um golem. Os heróis resgatam Shivara, mas ao retornar acabam presos em um estase temporal.

Formado o Triângulo Autocrático entre Ahlen, a Supremacia e Portsmouth. Sem liderança, Trebuck se fragmenta em vários feudos menores.

A cidade de Sternachten é vítima de um massacre.

1414. Uma rebelião de escravos eclode em Tapista. Uma área de Tormenta se forma em Tiberus. Tauron desce a Arton para proteger seus filhos, mas é traído por Glórienn e morto pelo Lorde da Tormenta Aharadak, que ascende ao Panteão. Glórienn perde sua divindade. Sem seu deus, o Império de Tauron se enfraquece. A província de Tollon é abandonada.

Após a morte de Aurakas, o título de princeps é extinto. O poder volta ao Senado, encabeçado por um triunvirato que declara o fim da escravidão. Os duyshidakk invadem Tyrondir.

Walfengarr Roggandin falece. Seu primogênito, Hybald Roggandin, assume a regência de Zakharov.

1415. A Flecha de Fogo, um enorme cometa, cai sobre Arton. Seus fragmentos causam destruição em Lamnor e Ramnor e criam a Ossada de Ragnar. Thwor mata Ragnar e ascende ao Panteão. A Aliança Negra se fragmenta.

Tyrondir é destruído pela Flecha de Fogo. Com a destruição da capital Cosamhir, morre Balek III. Começa a construção de Nova Malpetrim.

Os puristas sitiam Valkaria. A Comandante Aurora Solbringger, uma oficial desertora da Ordem Magibélica, dá início ao Bastião da Alvorada em Wynlla.

O rei de Namalkah, Borandir Silloherom, luta para retomar terras do reino, mas morre em combate.

1416. Sambúrdia se desliga do Reinado e se torna uma liga de Repúblicas Livres, englobando nações vizinhas. Thorngald Vorlat, regente de Ahlen, morre de causas naturais, um caso inédito no reino. Seu filho, Nonato Vorlat, assume o trono.

Em Collen, morre Godfrey Hogarth. Nonato Vorlat se declara protetor de Collen e anexa o território da ilha.

Zallia Silloherom, filha do rei Borandir, é eleita por aclamação pelos chefes dos tropéis de Namalkah como nova rainha.

1417. Shivara e os aventureiros Lothar, Nargom, Klunc e Aeripharian retornam a Arton. Shivara retoma a coroa do Reinado. Ocorre a batalha principal do cerco a Valkaria. Soldados afirmam ver Thormy lutando no campo, mas isso jamais é confirmado e o antigo Rei-Imperador nunca mais é visto. O General Supremo é gravemente ferido.

A Guerra Artoniana termina com uma trégua e redefinição das fronteiras dos reinos envolvidos. O Reino de Yudennach se converte na Supremacia Purista. Diversas nações deixam o Reinado. O clero de Marah e o Pequeno Conselho do Reinado fazem um acordo com os puristas, segundo o qual a região conquistada de Bielefeld é considerada território neutro.

Mestre Arsenal derrota Keenn em seu torneio, tornando-se o novo Deus da Guerra. Valkaria assume o posto de líder do Panteão.

A chanceler wynllana Arlianne Broubaut propõe o Tratado da Centelha, uma aliança comercial entre Vectora, Wynlla e a Academia Arcana visando a recuperação de Arton após a guerra.

Vinala Hogarth, filha de Godfrey Hogarth, atinge a maioridade e se casa com Nonato Vorlat, tornando-se rainha de Ahlen.

O Forte Cabeça-de-Martelo, um posto avançado do Exército do Reinado, é construído nas Colinas Centrais de Zakharov.

A Era da Aventura

1418. Ferren Asloth completa o ritual que o transforma em arquilich e transforma Portsmouth em Aslothia. Fundação de Lysianassa. As constantes batalhas na região contestada por Bielefeld e a Supremacia dão origem à Conflagração do Aço.

A Rainha Zallia de Namalkah restabelece a tradição ancestral da Corte Errante. Onde quer que a hoste guerreira da monarca decida acampar se torna a capital namalkahniana.

1419. Surge em Zakharov a igreja unificada de Arsenal e Khalmyr, a Ordem das Armas Austeras.

Sob as ordens do coronel purista Zubov Grazomir, prisioneiros começam a construção da Fortaleza Grazomir.

1420 (ANO ATUAL). Ezequias Heldret assume o posto de sumo-sacerdote de Aharadak, absorvendo o poder da Tormenta e eliminando a área de Zakharov. Ahar'kadhan se torna seu domínio.

Vectorius conclui a reforma e expansão de Vectora. Talude abdica do posto de reitor da Academia Arcana e o necromante Vladislav Tpish se torna o novo Mestre Máximo da Magia.

Ocorre a Batalha do Forte Cabeça-de-Martelo, na qual um grupo de aventureiros, junto de uma guarnição do Exército do Reinado, derrota uma horda de zumbis da Tormenta. Um grupo de aventureiros expulsa uma célula purista de Svalas.

CAPÍTULO
1
REINADO

O Reinado de Arton já reuniu quase todas as nações do norte e parecia ser uma potência incontestável no continente. Hoje em dia, após guerras, ataques de vilões, manifestações da Tormenta, cataclismas naturais e conquistas de reinos inteiros, o Reinado é apenas uma fração do que já foi. Mesmo assim, permanece como a principal força de lei, igualdade e civilização no continente. Sob o comando da Rainha-Imperatriz Shivara I, o Reinado continua orgulhoso, determinado a defender os povos de Arton — e, mesmo com perdas pesadas, ergue-se vitorioso de novo e de novo.

O QUE É O REINADO?

O Reinado é uma coalizão de diferentes reinos com governos autônomos, para proteção mútua e defesa de ideais em comum. Antes da chegada dos refugiados de Lamnor ao continente norte, cada povo, reino ou nação era totalmente independente. Havia grandes civilizações, como Khubar, as Amazonas de Hippion, as nações dos Ermos Púrpuras e a República de Tapista, mas as relações diplomáticas entre elas eram tênues, sem grandes alianças ou costumes em comum. Qualquer ameaça deveria ser enfrentada isoladamente, qualquer infestação de monstros era problema exclusivo do povo local. É impossível dizer como essas civilizações se desenvolveriam sem o influxo de refugiados. Talvez uma coalizão fosse criada sem influência de Lamnor, talvez algum reino se erguesse como um grande conquistador, talvez o isolacionismo só aumentasse com o passar dos séculos.

Mas a chegada da caravana de Lamnor mudou tudo. Os refugiados traziam algumas ideias fundamentais: estavam à procura de um lar, não de um simples território que pudessem ocupar, já que nunca mais poderiam voltar à terra que conheciam. Tinham perdido quase toda noção de suas antigas nacionalidades, pois passaram anos convivendo e se misturando, sem divisões estritas e sem fronteiras às quais se apegar. Estavam convictos de que sua jornada tinha inspiração divina, pois seguiam as visões de Roramar Pruss. Por fim, tinham a determinação e a humildade de quem passou por uma provação e alcançou a redenção. É claro que havia vilões entre os refugiados, desde nobres ainda se agarrando a suas intrigas até senhores da guerra que aproveitavam a falta de estrutura para tiranizar pequenos grupos. Contudo, no geral a caravana estava disposta a trabalhar duro e abraçar tudo que era novo.

Foi essa mentalidade que se difundiu por Arton quando os refugiados encontraram a estátua de Valkaria, estabeleceram-se ali e se espalharam pelo continente. Encontros pacíficos com as nações já existentes traziam uma mensagem de união: apenas juntos os diferentes povos poderiam defender seus lares; apenas laços firmes evitariam que mais uma vez populações inteiras fossem banidas. Embates violentos com os habitantes do continente traziam essa mesma união, mas na forma de conquista: era preciso angariar cada vez mais poder, para que nunca mais houvesse um oponente capaz de roubar tudo de um povo. Por altruísmo, por terror ou por ambição, os refugiados propagavam o mesmo ideal: um continente unido.

Por isso o Reinado é mais do que uma aliança — é um conjunto de princípios. Ainda que esse ideal nunca tenha sido atingido totalmente, em sua essência o Reinado representa a crença de que todos os povos, independente de raça ou procedência, têm direito a um lar e devem prestar auxílio mútuo contra aqueles que venham a ameaçar esse direito.

Originalmente, o Reinado estendeu a aliança ao Dragão-Rei Sckhar, às misteriosas fadas da Pondsmânia, aos minotauros de Tapista e a todos os demais povos, por mais diferentes dos lamnorianos que fossem. Talvez esse pensamento tenha sido ingênuo — por exemplo, como confiar em um maligno e poderosíssimo dragão ancestral? Mesmo assim, após o pedido (ou exigência) de Sckhar, Sckharshantallas foi tratado como um membro igualitário da coalizão. O Reinado nunca baniu raças ou mesmo modos de governo. Firme na crença de que todos eram bem-vindos e nenhuma maneira de existir seria proibida, o Reinado acolheu monarquias, repúblicas,

A Genealogia dos Reis-Imperadores

Roramar Pruss, o Rei Profeta (953-1031). Clérigo de Valkaria, guiou os exilados. Casou-se com a Rainha Amazona Yvanna, a Matadora de Gigantes. *Regência: 1020 a 1031.*

Wortar I, o Caravaneiro (1021-1075). Primeiro a ter o título de Rei-Imperador. Enviou caravanas por Arton para explorar o novo lar. *Regência: 1031 a 1075.*

Roramyd, o Ligeiro (1042-1075). Morto de causas misteriosas logo após assumir o trono. Sua morte causou guerra civil e instabilidade no Reinado. *Regência: menos de 1 ano.*

Wortar II, o Sagaz (1063-1148). Criança quando da morte de seu pai, foi coroado apenas quatro anos depois. Político hábil, integrou diversos reinos à coalizão. *Regência: 1079 a 1148.*

magocracias, até mesmo tiranias mal disfarçadas. Talvez isso tenha enfraquecido a coalizão, mas o ideal permanecia o mesmo: ainda que o governante fosse maligno, o povo merecia proteção. O Reinado representava a tentativa de influenciar e mudar esses sistemas injustos. Não através da guerra, mas da diplomacia.

Os minotauros se aproveitaram disso durante as Guerras Táuricas, quando um incidente diplomático se avolumou, resultando na conquista de grandes partes do território do oeste. Possivelmente, a agressão dos minotauros abriu as portas para os demais desligamentos e até mesmo a trágica Guerra Artoniana. Pois a antiga nação de Tapista não apenas se ergueu contra seus vizinhos — ela abandonou os princípios de ajuda mútua. Antigamente, era raro que alguma nação expressasse o desejo de se separar do Reinado. Talvez de dominá-lo ou de usurpar o posto de Rei-Imperador, mas a noção da coalizão continuava forte. Foi a partir das Guerras Táuricas que a ideia de dissolução se espalhou. Subitamente, os ressentimentos e diferenças que existiam dentro do continente ganharam uma nova solução: o rompimento total, na crença de que independência e individualismo eram melhores do que cooperação.

Com apenas sete reinos restantes, o Reinado permanece forte — sinal de que seu poder não estava apenas em armas e números, mas em princípios. E, enquanto existir um Reinado, esses princípios serão sempre os mesmos.

O REINADO É LIVRE

O Reinado é governado pela Rainha-Imperatriz (ou Rei-Imperador, quando um homem senta no trono). No entanto, cada reino da coalizão mantém autonomia e o posto de monarca supremo não é puramente hereditário.

Desde Wortar II, descendente do Rei-Imperador original, o sistema de governo e sucessão permanece o mesmo. Primeiro há a questão do rei de Deheon, o Reino Capital. Antes de morrer, o monarca atual indica um sucessor. Normalmente esse sucessor é seu descendente direto (filha ou filho), mas pode ser um parente mais distante. Contudo, quanto mais distante o parentesco, menos direito o candidato possuirá, o que pode gerar insatisfação entre a nobreza. O rei também pode indicar algum nobre fora de sua família, como foi o caso de Thormy. Antes da ascensão de Shivara, todos os governantes eram da dinastia Pruss e nativos de Deheon, mas a Rainha-Imperatriz provou que nada disso é uma exigência. Além do indicado, há outros candidatos: altos aristocratas, pessoas com ligação tênue com o Rei Profeta, heróis aclamados. Então um conselho de nobres (chamados apropriadamente de "eleitores") vota para decidir quem será o rei. O "voto" do rei atual (ou seja, sua indicação em vida) tem peso maior do que o de qualquer outro eleitor, mas uma aristocracia unida contra o sucessor indicado poderia eleger outro candidato.

Contudo, isso diz respeito apenas a Deheon, não sendo garantia do posto de Rei-Imperador. Uma vez que um novo rei de Deheon tenha ascendido, os demais reis e governantes do Reinado votam para aceitá-lo ou rejeitá-lo como Rei-Imperador, responsável por toda a coalizão. Até hoje, o governante de Deheon sempre foi aprovado no trono do Reinado, mas já houve ameaças a essa estabilidade.

Existe pelo menos uma forma de destronar um Rei-Imperador já coroado: o conselho do Reinado. O conselho do Reinado é convocado pelo Rei-Imperador apenas em casos graves, para tomar alguma decisão muito importante. Todos os reis comparecem (ou ao menos mandam representantes com poder de decisão) e atuam como conselheiros para o monarca superior. Normalmente o conselho do Reinado acontece em Deheon e segue as leis dessa nação. Dessa forma, não é possível destronar o Rei-Imperador — ele está em território onde é soberano.

Mas, em raras ocasiões, o território onde o conselho do Reinado se reúne é considerado neutro, independente de onde esteja fisicamente. Nesse caso, é possível votar para derrubar um Rei-Imperador. Mesmo assim, presume-se que as leis de Deheon estejam valendo. Contudo, o Rei-Imperador (e apenas ele) pode decretar que as leis de outro reino governem o território neutro. Essa manobra inusitada dá margem para truques legais e políticos. Thormy, por exemplo, usou esse estratagema para fazer com que as leis do Reino de Yudennach governassem o conselho e permitir que ele desafiasse seu rival, Mitkov Yudennach, em

Príncipe Druthar (1088-1113). Partiu em uma busca para matar Mzzileyn, o Dragão-Rei das Trevas, mas foi devorado pelo monstro. *Regência: —.*

Roramira I, a Sentinela (1111-1180). Conhecida por suas superstições e temores, foi uma grande mecenas das artes mágicas, vivendo rodeada de magas da corte. *Regência: 1148 a 1180.*

Roramar II, o Escudo Arcano (1139-1222). Mestre abjurador e lutador conhecido tanto por seus formidáveis feitiços defensivos quanto por seu físico de ferro. *Regência: 1180 a 1222.*

Vallanna I, a Víbora que Ri (1173-1256). Uma mestra da intriga e das conspirações palacianas, que seus detratores acusavam de ser uma sszzaazita. *Regência: 1222 a 1256.*

continua na página 50...

combate individual. Isso fez desmoronar toda uma teia de intrigas que ocorria há anos e ameaçava derrubar o Rei-Imperador.

Caso o rei de outra nação assuma o posto, essa nação se torna o Reino Capital. Na prática, é muito mais fácil e vantajoso para os demais reinos manter o rei de Deheon no trono do Reinado. Caso o Rei-Imperador viesse a se tornar o rei de outra nação, seria preciso transferir toda a corte de Valkaria para uma nova cidade, que não contaria com a mesma estrutura e segurança do Palácio Imperial. Além disso, estrategicamente é interessante que Deheon continue sendo o Reino Capital. É uma nação rica e militarmente poderosa — sem a obrigação moral de se manter justa e neutra em disputas, poderia usar esse poder para oprimir outros reinos. Paradoxalmente, Deheon fica sob controle enquanto sua rainha é também Rainha-Imperatriz.

O Reinado é Igualitário

Os reinos participantes da coalizão mantêm suas próprias leis, seus próprios costumes e seu próprio sistema de governo, o que inclui sucessão. Embora o conjunto de regras que governa a relação entre o Reinado e cada um de seus membros seja extenso, há um princípio básico que guia tudo: o que acontece dentro das fronteiras é jurisdição do próprio reino. O que cruza fronteiras, ou que afeta outros reinos, fica sob controle do Reinado.

Esse não é um sistema perfeito e sofreu modificações recentes. Antigamente, quando Tapista era membro do Reinado, isso significava que a escravidão era tolerada pelos Reis-Imperadores, desde que ficasse dentro das fronteiras. Essa atrocidade gerava incômodo e revolta em muitos cidadãos do Reinado, mas seria impossível bani-la sem uma guerra. Inevitavelmente, foi um conflito gerado pela prática da escravidão que levou às Guerras Táuricas e à saída do reino dos minotauros da coalizão.

Outro exemplo eram as leis odiosas do antigo Reino de Yudennach. Dentro de suas fronteiras, pessoas não humanas eram perseguidas e podiam até mesmo ser caçadas e assassinadas sem razão alguma. O reino era a principal ameaça ao poder de Deheon e havia grande medo de que, no caso de uma intervenção do Reinado, Deheon perdesse o posto de Reino Capital e a intolerância se alastrasse pelo continente. Mais uma vez, um confronto era inevitável. A Guerra Artoniana começou com a transformação de Yudennach na Supremacia Purista e o desligamento de seu território do Reinado.

Hoje em dia, intolerância, escravidão e outras práticas similares são consideradas crimes em todo o Reinado, independente de acontecerem dentro ou fora das fronteiras de um reino. A história já provou que passividade frente a isso não é garantia de paz, muito menos de mudança. Assim, a coroa do Reinado exerce maior poder sobre cada nação.

Embora cada reino mantenha sua forma de governar seu próprio povo, existem algumas diretrizes universais. Cada reino possui um rei ou governante, que está subordinado por um juramento de lealdade à Rainha-Imperatriz. Todo o poder dentro do reino emana do rei — embora na prática isso seja questionável. Por sua vez, o rei conta com juramentos de lealdade de seus nobres, que são senhores de nobres menores e assim por diante. Todas as pessoas do Reinado estão ligadas a alguma outra pessoa por um juramento de lealdade, que pode ou não ser formal. Apenas por nascer em um determinado local um plebeu automaticamente está jurado a obedecer ao senhor da terra, enquanto o senhor automaticamente faz um juramento de proteger seu novo súdito. Os plebeus mais humildes simplesmente juram lealdade a um baronete local, ao burgomestre de sua aldeia ou às autoridades de sua cidade. Nobres contam com uma cadeia complexa de lealdades (prestando juramentos a altos nobres, sendo servidos por cavaleiros e plebeus etc.). A Rainha-Imperatriz não se submete a ninguém, mas tem um juramento de lealdade para com todo o povo do Reinado. Em troca de seu posto, ela jura defender cada cidadão e liderá-los frente a grandes ameaças e desafios.

Todos os juramentos são voluntários, ao menos em teoria. Isso significa que ninguém pertence a ninguém no Reinado. Da mesma forma, os plebeus não estão presos às terras de seus senhores e os habitantes de uma cidade podem deixá-la quando quiserem. Na prática, esse tipo de mudança radical é muito difícil para a maior parte das pessoas, sejam plebeus ou nobres. Nem mesmo cavaleiros ou comerciantes ricos têm facilidade para abandonar tudo e começar de novo em outro lugar, com novos juramentos. Apenas aventureiros costumam fazer isso. Assim, é comum que pessoas que desejam conhecer o mundo escolham uma vida de aventuras.

Aventureiros em grande parte estão fora do sistema de lealdades e juramentos do Reinado. Tecnicamente estão jurados aos senhores e autoridades dos locais de onde vieram, mas logo se envolvem em novos juramentos (escolhendo morar em outro lugar, aceitando missões de nobres etc.) e podem ascender para governar plebeus, recebendo seus próprios juramentos. Em geral, isso é um processo

A Heráldica do Reinado

Gonfalão
Estandarte usado em barra transversal que exibe o brasão do Reinado.

Coroa Imperial
Coroa da Rainha-Imperatriz Shivara enquanto governante do Reinado.

Brasão de Deheon
O Rei-Imperador sempre foi o regente de Deheon, portanto o brasão do reino também é representado no brasão da coalizão.

Símbolo Sagrado
As seis faixas entrelaçadas são um antigo símbolo da Igreja de Valkaria, usado desde quando o rei de Deheon também era o sumo-sacerdote da Deusa da Humanidade.

Coroa Real
Coroa da Rainha-Imperatriz Shivara enquanto governante de Deheon.

Pavilhão
O pavilhão é constituído de um dossel do qual sai um manto bordado e franjado de ouro que se abre como cortinas. Ele é usado em brasões de soberanos como a Rainha-Imperatriz Shivara e o Dragão-Rei Sckhar.

Suportes
Figuras que sustentam o escudo de um brasão. A bárbara e o cavaleiro representam uma parcela da variedade dos humanos criados por Valkaria e a extensão do território do Reinado.

Elmo Real
Reis e príncipes usam um elmo dourado de viseira aberta e visto de frente em seus brasões, enquanto os demais usam elmos vistos a três quartos de perfil, abertos ou fechados, de prata ou de aço.

Medalha da Ordem de Wortar II
A Imperial Ordem de Wortar II foi criada pelo Rei-Imperador de mesmo nome para consolidar a expansão dos humanos iniciada por seu avô, Wortar I. A condecoração é entregue a grandes heróis do Reinado.

As Sete Espadas do Reinado
As espadas representam as sete nações do Reinado: Deheon, Bielefeld, Namalkah, Wynlla, Ahlen, Zakharov e a Pondsmânia.

Lema de Deheon e do Reinado
A frase representa a ambição dos humanos em superar os próprios limites e a vontade de levar o culto de Valkaria para além das fronteiras de Deheon.

A Hospitalidade

Um costume amplamente praticado, mas não codificado em leis, é a hospitalidade. Ao encontrar uma fazenda ou taverna de beira de estrada perdida no meio das extensões desabitadas do Reinado, um viajante pode pedir abrigo ou pagar por uma noite sob um teto. Fazendeiros ou taverneiros podem se negar — mas, uma vez que aceitem, entram num acordo tácito de não fazer qualquer mal a seu hóspede. O hóspede, por sua vez, deve respeitar e proteger o anfitrião e todos que estão sob o mesmo teto. Existem histórias de grandes inimigos que se encontraram por acaso na mesa humilde de um anfitrião e foram forçados a conviver pacificamente. Afinal, nenhum deles seria tão desonrado a ponto de quebrar a tradição da hospitalidade e erguer armas contra outro hóspede.

informal — um aventureiro que está há meses morando numa aldeia e resolvendo os problemas locais é considerado "parte da aldeia" sem que precise se ajoelhar para alguém. Dentro de um Reinado onde todos são livres, os aventureiros são os mais livres de todos.

O Reinado é Justo

Todo esse sistema de lealdades pode parecer um pesadelo opressor para pessoas que vêm de lugares mais anárquicos, como Galrasia ou as Sanguinárias. No entanto, a lealdade mútua garante algo fundamental para o Reinado: ninguém está acima da lei.

Embora tenham privilégios e a força das armas, nobres *não* podem fazer o que quiserem com seus súditos. As vidas dos plebeus *não* pertencem a eles e abusos tirânicos podem ser denunciados a nobres mais altos ou a heróis. Não é incomum que aventureiros sejam contratados por plebeus para derrubar condes ou barões que oprimem seu povo. Mesmo agindo contra o sistema de nobreza, esses aventureiros são aclamados, pois corrigem falhas no sistema de juramentos, já que tiranos não estão sendo leais a seus senhores (por descumprir os acordos ancestrais) ou a seus súditos (por não os proteger).

Dentro de um reino, as mesmas leis valem para todos, ou deveriam valer. Um nobre não pode assassinar um plebeu, da mesma maneira que um plebeu não pode assassinar um nobre. Um aristocrata que simplesmente tome a propriedade de um camponês será tão criminoso quanto um gatuno apanhado na sala do tesouro. A desigualdade que impera em muitas regiões faz com que esses crimes nem sempre sejam punidos, mas a lei existe. Na verdade, caso todas as leis do Reinado fossem cumpridas o tempo todo, a coalizão seria quase uma utopia. É irônico que muitos aventureiros que se consideram "fora da lei" (pistoleiros, bárbaros, ladinos...) em geral estão fazendo cumprir a lei, apenas porque corrigem injustiças!

Habitantes do Reinado têm diferentes razões para cumprir a lei e obedecer às autoridades. Nos lugares mais ermos e afastados, isso depende de ligações pessoais entre povo e senhor de terras. Um nobre deve sair de seu castelo e ser conhecido por seus súditos, pois seu poder é baseado na confiança que emana de sua pessoa ou de sua família. Quanto mais perto de grandes centros se chega, mais o povo respeita as instituições em si. O camponês que vive numa aldeia isolada se considera súdito de um barão, mas um valkariano fala orgulhosamente de sua ligação com a cidade, com o reino e com o Reinado como um todo. Alguns podem não gostar da Rainha-Imperatriz, mas respeitam seu posto e sua autoridade.

O reconhecimento das instituições é especialmente importante em reinos e regiões que recebem muitos não humanos ou estrangeiros. A força dos brasões, das leis e da coalizão em si deve ser suficiente para garantir que nenhum estranhamento superficial ameace os direitos de qualquer cidadão. Uma vez que seja aceito como cidadão do Reinado, um recém-chegado tem todos os direitos daqueles que nasceram e cresceram aqui, mesmo que seja um dragão, demônio ou alguém ainda mais esquisito. Obviamente, sendo uma coalizão fundada por refugiados, o Reinado tem a política de

Phévio I, o Portador da Praga (1198-1259). Um rei indolente e pouco lembrado, exceto por sua estranha morte, após uma crise interminável de soluços. Iniciou o período agourento conhecido como a Praga dos Reis. *Regência: 1256 a 1259.*

Thoran I, o Afogado (1225-1264). Um beberrão e apostador compulsivo. Boa parte de seu governo foi executada por conselheiros. Morreu em uma taverna. *Regência: 1259 a 1264.*

Roramar III, o Rei de Alabastro (1229-1266). Muito pálido e sempre enfermo, passou a vida entrevado em seu quarto e mal durou dois anos após assumir o trono. *Regência: 1264 a 1266.*

Vallanna II, a Rainha que Ouvia (1251-1325). Nascida cega, governava de uma biblioteca, ouvindo livros narrados por servos e notícias fornecidas por seus fiéis bardos. *Regência: 1266 a 1325.*

aceitar *todos* os refugiados que pedem asilo. Em áreas ermas, não há nenhum controle — as fronteiras não são fortemente vigiadas e ninguém faz um censo. Nas capitais existe uma burocracia para conceder a estrangeiros documentos de cidadania e acolhê-los como parte da rede de lealdades que une todos.

O posto de Rainha-Imperatriz não é ordenado pelos deuses. Assim, a autoridade moral vem da crença da população no próprio Reinado. Para que essa crença continue existindo, o Reinado precisa continuar valendo a pena. Proteger todos e fazer valer as leis não é apenas idealismo — é algo fundamental para a sobrevivência da coalizão.

O REINADO É PERIGOSO

Todos os princípios de justiça, igualdade e tolerância que existem no Reinado significam apenas uma coisa: vale a pena lutar por ele. E é preciso lutar *muito,* pois o Reinado está sempre sob algum tipo de ameaça. Na verdade, sob vários tipos!

Com toda sua vastidão, o Reinado não é plenamente civilizado. Muitas vezes a viagem até a aldeia mais próxima é uma jornada de dias ou semanas. Existem estradas com marcadores de distâncias e até mesmo postos de guarda, mas a maioria do território é composta de planícies intocadas, florestas densas e montanhas inclementes. Nesses lugares, qualquer colina pode esconder monstros, criminosos ou vilões. Viajar é arriscado. Plebeus solitários só empreendem grandes jornadas em último caso. Mais comum é que as pessoas se juntem a caravanas e/ou contratem grupos de heróis para escoltá-las. A primeira missão de muitos aventureiros iniciantes é acompanhar um comerciante até o mercado mais próximo… E eles quase sempre descobrem que não há nada de simples nessa tarefa.

Viajantes se deparam com locais e fenômenos estranhos o tempo todo. A torre de um necromante, uma área de magia selvagem descontrolada, um templo sszzaazita, um lago ácido ou uma floresta tomada por fungos hipnóticos podem existir em qualquer lugar. Há muito espaço para que o mal e a selvageria se escondam.

A maior parte dos habitantes não vive em grandes cidades, mas em fazendas e aldeias que se formam ao redor de castelos. Com raras exceções, os castelos dos nobres são abertos à população. Em seu pátio se realizam feiras e o povo é incentivado a vir prestar homenagem a seu senhor, além de fazer solicitações a ele. Apenas a parte mais interna dos castelos, onde vivem o senhor e sua família, é fechada ao povo. Em caso de grandes ameaças, o povo abandona as fazendas e aldeias, reunindo-se sob a proteção das muralhas do castelo. Isso não é garantia de sobrevivência — muitas vezes essa fortificação está distante demais ou inacessível por outra razão. Também há nobres covardes e mesquinhos que fecham suas portas e renegam suas responsabilidades. Além disso, muitas aldeias se formam tão longe dos domínios de seu senhor que seus habitantes nem mesmo pensam em recorrer a ele, preferindo contratar grupos de aventureiros errantes. Mas, no ambiente ermo e rural da maior parte do Reinado, um castelo é um bastião de civilização e um farol de liderança.

A primeira linha de defesa da coalizão é o Exército do Reinado, a força reunida por Shivara para enfrentar a Tormenta. No entanto, o exército é apenas isso — um exército. Suas batalhas gloriosas e seus triunfos épicos são apenas parte das histórias contadas por bardos. As outras são sobre heróis aventureiros. Sem a interferência de heróis, o Reinado desmoronaria… e, com ele, a ideia de que diferentes reinos podem se unir na defesa do que é correto. Ironicamente, a diminuição do Reinado significou que quase todas as nações contrárias a esses valores se desligaram, tornando a parte ideológica da aliança ainda mais sólida.

Seja um nativo da coalizão, um imigrante ou apenas alguém de passagem, todo aventureiro dentro do Reinado sente sobre si um peso, uma responsabilidade e uma honra. A Rainha-Imperatriz Shivara está, direta ou indiretamente, contando com heróis que acreditem no Reinado. E, em troca, o Reinado acredita neles.

Príncipe Phévio II (1276-?). Herdeiro do trono, abandonou suas obrigações para viver nos ermos, como um druida de Allihanna. Seu destino é incerto. *Regência: —.*

Philydio I, o Tranquilo (1298-1364). Regente justo e ponderado, governou durante um período de relativa tranquilidade. Teve apenas um filho, Thormy. *Regência: 1325 a 1364.*

Thormy I, o Último Pruss (1343-?). Enfrentou todo tipo de problema, da queda do Paladino de Arton à chegada da Tormenta. Entregou-se como refém para encerrar as Guerras Táuricas. *Regência: 1364 a 1406.*

Shivara I (1375-). Princesa guerreira de Trebuck, liderou o Exército do Reinado na primeira batalha contra a Tormenta e derrotou os puristas no Cerco a Valkaria. *Regência: 1406 até o momento.*

DEHEON

O REINO CAPITAL

A Terra da Bem-Aventurança. Mãe das Mil Caravanas. O Coração de Arton. Inúmeras são as alcunhas da nação fundadora do Reinado. Dentro da atípica fronteira circular que a delimita, seu território é cortado por estradas e aquedutos indo em direção à sagrada metrópole de Valkaria. Tanto feudos fortificados quanto aldeias independentes saltam aos olhos, entre bosques, colinas, campos de grãos e pastos verdejantes. Graças à importância político-religiosa da capital no meio do reino, além da forte economia baseada em agropecuária e na produção de todo tipo de manufatura arcana, Deheon é considerado o centro do mundo para as muitas culturas que o habitam. E um bom lugar para morar.

Aqui, mesmo o mais pobre camponês não passa por grandes privações, existindo em segurança. Ou pelo menos com a maior estabilidade possível em um mundo onde exércitos marcham sobre a terra, vilões criam planos malignos e mesmo os deuses não têm suas vidas garantidas. Essa opulência mudou durante a Guerra Artoniana, quando a capital foi sitiada e o interior, saqueado. Ainda assim, o padrão de vida deheoni costuma ser superior ao da maioria dos reinos artonianos. Acima de tudo, este é um lugar de oportunidades e esperança — tendo sido por séculos a morada da própria Deusa da Aventura, algo na terra de Deheon parece impulsionar as pessoas a ser mais ousadas e valentes, a partir em busca de seus sonhos e desejos. A ir mais além.

HISTÓRIA

Deheon é um país acolhedor, mas repleto de contradições. Contém desde centros urbanos super-povoados até aldeias em ermos perigosos. Viver em seu território vibrante e colorido pode ser muitas coisas, menos monótono. E, como qualquer nação que enxerga a si mesma como centro de poder e riqueza, este é um lugar repleto de segredos.

O passado do reino se confunde com o do Reinado e de sua capital. No centro de um fértil vale entre dois rios, hoje chamados **Fortitude** e **Nerull**, foi erguida a cidade sagrada de **Valkaria**. O local escolhido pelos refugiados do continente sul para fundá-la teve uma motivação religiosa: ali ficava a colossal estátua da **Deusa da Humanidade** com os braços erguidos ao céu, abençoando todos que desejassem abrigar-se sob sua sombra.

Embora os peregrinos não soubessem disso, aquela era a forma pétrea da própria deusa que os criara. A estátua servia como âncora para uma masmorra interdimensional onde a essência de Valkaria fora aprisionada após a trágica **Revolta dos Três**. No futuro, caberia à humanidade encontrar uma forma de acessar esse labirinto e resgatar a própria criadora, provando ser capaz de vencer seu desafio.

A primeira noção de um reino no novo continente surgiu quando, aproximando-se de Valkaria, **Roramar Pruss** descobriu que era capaz de operar milagres. Como o primeiro clérigo lamnoriano da Deusa da Humanidade em séculos, ele foi exaltado e coroado. Ainda não se sabia qual seria o reino, mas todos gritavam o nome do **Rei Roramar I**.

Mas como Valkaria passou de uma estátua e um local de peregrinação a uma metrópole? Dizem que Deheon começou com "**uma fonte e um templo**", as primeiras construções simbólicas de um povoado.

A fonte foi um dos muitos milagres realizados pelo lendário Rei Roramar. O líder dos exilados teria conjurado uma coluna de água gélida das entranhas da terra, que logo se converteu em uma nascente para saciar milhares de exilados lamnorianos assentados próximos à estátua. Nas décadas seguintes, os povoadores tomariam para si a missão de construir canais e aquedutos a partir dos rios vizinhos, regando com vida a cidade predestinada a superar todas as outras.

Já o tal templo — erigido de frente para a divindade e consagrado em seu nome — seria a semente do que viria, séculos mais tarde, a ser reestruturado por anões e convertido no **Palácio Imperial**. Foi ao redor desse templo que partiram com timidez os muros primordiais da vila: toscas e rudimentares paliçadas. Este início pode não ter sido uma visão tão impressionante. No entanto, foi assim que, sob a proteção de Valkaria, a Deusa dos Heróis, nascia Valkaria, a Capital do Mundo.

Um lugar tão importante merece ser apresentado em detalhes. Assim, a cidade de Valkaria é descrita em sua própria seção (veja a página 68). O reino, no entanto, não se resume à capital.

De acampamento de refugiados a reino-mor

Relatos de antigos cronistas podem fazer crer que Deheon era um lugar vazio, no meio do nada, apenas esperando para ser clamado pelos povos do sul. Embora a capital realmente tenha sido erguida do zero e boa parte do vale fosse despovoada, havia um motivo para estar assim.

Humanos nativos da região cultuavam a deusa petrificada Valkaria, mas seus costumes e crenças eram bastante diferentes entre si. Alguns, como os antigos **palídoros**, acreditavam que aquelas terras deveriam ser deixadas para sempre intocadas. Outros, tais quais os **gormaor** e os **houhynn**, enxergavam a estátua como o cárcere de uma força que poderia um dia despertar, pisoteando tudo em seu caminho. Melhor ficar longe! Os orgulhosos **odassi** usavam as colinas próximas à estátua para seus cemitérios destinados a combatentes de valor vencidos em batalha, enquanto clãs como os **dohanni**, os **neruscos**, os **selenitas** e os **villeus** não hesitavam em atravessar os rios da região para caçar, pescar, orar ou travar guerras com outros povos, acabando por estabelecer entrepostos temporários no terreno. Havia ainda tribos de humanoides como os **tabrachi**, um povo-sapo que vive no peçonhento Pântano dos Juncos, o culto matriarcal das **medusas** na Floresta dos Basiliscos e os míticos soldados mortos-vivos vagando pela sombria Desolação.

Sem ainda ter travado contato direto com todos os nativos dessas terras e desconhecendo sua cultura, os membros da Caravana dos Exilados foram considerados invasores por alguns destes povos e atacados. Sem ter como voltar atrás, precisaram se defender. Como já vinha acontecendo, tiveram relações pacíficas com outros. Houve também povos que preferiram evitá-los e ignorá-los.

Após os primeiros anos do assentamento, graças aos esforços diplomáticos dos clérigos de Marah, Tanna-Toh e Valkaria, as hostilidades de ambos os lados cessariam. Ao ver que o assentamento nas proximidades da estátua não despertava a ira divina, muitos clérigos nativos interpretaram isso como um bom sinal. O fato de um povo vindo de um continente longínquo cultuar uma deusa local também serviu para fazer uma ponte entre as culturas. Comércio já tomava lugar entre nortistas e sulistas, e muitos ramnorianos, com o tempo, acabaram se mudando para junto da estátua e fundindo-se ao núcleo de povoadores. Com a expansão constante do povoado, aldeias mais distantes foram englobadas, tornando-se então bairros e distritos. Surgia a multifacetada identidade deheoni.

Não se sabe a origem da palavra "Deheon". Alguns especulam que seria um termo num idioma local, outros garantem que era o nome de um antepassado de Roramar. Um dos boatos mais interessantes diz que é uma palavra sem significado, algo que apenas soa como pertencente a vários dialetos do norte e do sul — mais uma manobra genial do primeiro rei. Seja como for, o termo nunca parece ter sido contestado. Ainda durante a vida de Roramar, tanto refugiados quanto habitantes originais passaram a usar "Deheon" para descrever a terra onde agora viviam.

O Rei Roramar delimitou os limites de seu domínio segundo o poder divino da deusa que o guiara desde a infância. O novo reino teria uma fronteira circular, marcada pela distância onde o próprio rei e os demais sacerdotes de Valkaria perdiam o contato com sua padroeira. Assim, Deheon nascia como uma nação predestinada, uma terra desenhada pela vontade divina. O novo lar que os lamnorianos buscavam e uma grande transformação na vida dos povos originais de Ramnor.

Uma nova contribuição valiosa ao assentamento viria das **Amazonas de Hippion**, uma nação de humanas guerreiras das pradarias do norte. Perseguindo seu mito de origem, elas peregrinavam a cada cinco anos de volta a Deheon para rever sua terra mãe.

A rainha das Amazonas, **Yvanna I**, casaria-se com Roramar, após ajudar o monarca clérigo a derrotar um ataque de **Teldiskan**, o Gigante Máximo. Selaria assim uma aliança com os deheoni. O gigante acabou banido para as montanhas que receberiam seu nome, onde até hoje existe um templo erguido por essas peregrinas.

Mais Além

Seguindo sua natureza insatisfeita, os humanos na cidade de Valkaria não permaneceram todos aos pés da estátua da deusa. Muitos partiram em busca de novas terras e aventuras.

De Deheon saíram diversas expedições que costuraram a tênue união entre as nações humanas do norte. Daqui partiram as caravanas de heróis como o desbravador **Cyrandur Wallas**, que atravessou as Montanhas Uivantes, e a do ávido cavaleiro **Thomas Lendilkar**, conquistador das terras do futuro reino de Bielefeld. Também foi o ponto de origem de facções descontentes, como aquelas lideradas pelo honrado paladino do sol **Morkh Amhor**, a pérfida família **Yudennach** ou a trágica e desafortunada **Caravana sem Deuses**. As políticas do filho e herdeiro político direto de Roramar, o **Rei-Imperador Wortar I**, tiveram papel decisivo nessa expansão, levando ao contato com outras sociedades do continente de Ramnor.

Sobre as mesmas antigas trilhas do norte que essas incursões seguiram, surgiriam depois as estradas que se tornaram o principal itinerário comercial do continente. Ainda hoje os caminhos centenários continuam vendo uma boa quantidade de trânsito, com comboios de carroças protegidos por heróis. Por esses trajetos são encontrados os múltiplos vilarejos e feudos que compõem aquele que hoje é um dos reinos mais prósperos de Arton.

Longe delas, Deheon continua abrigando montanhas e bosques profundos, ocultando monstros e ruínas misteriosas da era pré-povoamento. Vale notar: mesmo aquele que é chamado de centro da civilização por muitos habitantes do Reinado tem até hoje territórios onde existem ermos indomados e famintos. Mas esses lugares passariam a coexistir com a ruidosa metrópole pulsando como um coração no centro do reino. Com o explosivo crescimento do centro populacional de Valkaria, no decurso do tempo, novos muros eram erguidos, cada vez mais grandiosos, impenetráveis e distantes da estátua da deusa.

Deheon cresceria junto. Mas tampouco seria o único a se expandir.

O Reino de Yudennach, liderado pela família de mesmo nome, começou uma campanha de conquistas militares em 1075, culminando na imersão dos deheoni em uma guerra civil — o triste prenúncio daquilo que viria, séculos mais tarde, a ser o maior conflito já visto pelos artonianos. Este primeiro confronto foi estancado, mas não seria nem a primeira nem a última atribulação tumultuando o Coração de Arton. Em 1381 aconteceu o infame **Dia dos Gigantes**, a batalha de dois colossos vindos de outra dimensão, que se digladiaram por Valkaria, destruindo edifícios e pisoteando transeuntes! Este evento não só marcaria a primeira aparição do vilão **Mestre Arsenal**,

Deheon

Nome Oficial: Sacro Reino-Capitânia de Deheon.

Lema: "Mais Além".

Brasão: de prata a estátua de Valkaria de sua cor.

Gentílico: deheoni.

Capital: Cidade de Valkaria.

Forma de Governo: monarquia eletiva.

Regente: Sua Majestade Real Imperial Shivara I do Reinado.

População: 6.450.000.

Raças Principais: humanos, goblins, anões, elfos, hynne.

Divindades Principais: Valkaria, Khalmyr, Tibar, Azgher, Hyninn, Lena, Lin-Wu, Marah, Thyatis, Tanna-Toh, Wynna.

como deixaria uma marca funda no caráter deheoni: por fora, a imagem de gente aguerrida, acostumada a lidar com catástrofes e dar de ombros diante de situações absurdas. Por dentro, as feridas emocionais de quem sofreu inúmeras perdas e tem a certeza de ser uma mosca em meio a toda sorte de entidades poderosíssimas que povoam a Criação.

Quando, em 1401, a Deusa da Humanidade foi finalmente solta de seu cativeiro, houve euforia. Um grupo de heróis conhecidos como os **Libertadores** recebera uma pista encontrada pelo sumo-sacerdote de Valkaria, **Hennd Kalamar**, após salvá-lo de cultistas sszzaazitas. O devoto descobriu como adentrar a estátua da deusa e o grupo prosseguiu para lá, vencendo os desafios de **vinte labirintos** arquitetados pelas divindades do Panteão. O que encontraram no último deles até hoje é objeto de histórias e especulação, mas a verdade é só uma: Valkaria estava de volta.

Com o retorno da Deusa da Humanidade, seus clérigos estavam livres para viajar aonde quisessem, sem perder seus poderes. Naquele momento, o otimismo do povo deheoni era ilimitado, as pessoas acreditavam em um amanhã no qual tudo era possível. Só com a futura ascensão de Valkaria à liderança do Panteão, 16 anos depois, voltariam a experimentar tal sentimento.

A verdade é que a mudança de dogmas com a libertação significava que agora uma boa parte do clero, antes dedicada a vigiar dentro de Deheon e ajudar a população comum com suas curas mágicas, agora precisava se deslocar continuamente, pregando a palavra em lugares distantes. Um alento para os fiéis, mas uma perda sentida pela população comum.

E mais tragédias estariam por vir.

DOIS CERCOS

Tempos sombrios trouxeram um obstáculo à prosperidade de Deheon. Embora desde sua fundação a capital tivesse testemunhado eventos grandiosos, até aquele momento nunca havia de fato experimentado os horrores de um conflito prolongado.

Em 1406, uma série de incidentes diplomáticos com a **República de Tapista**, que então era membro do Reinado, levaria as legiões dos minotauros aos portões de Valkaria sob a liderança do princeps **Aurakas** e, após um curto período de cerco, essas tropas venceriam os muros. O **Rei-Imperador Thormy**, último descendente da orgulhosa dinastia roramariana, se entregou como refém para impedir uma guerra total e um banho de sangue. Abdicou em favor de **Shivara Sharpblade**, então rainha de **Trebuck**, que foi apontada como sua sucessora e eleita.

As Amazonas de Hippion

Separados do resto da sociedade, grupos de mulheres guerreiras treinam e vivem sob suas próprias regras. São as Amazonas de Hippion, um dos povos originários de Ramnor, hoje conhecida como Arton Norte. Foram uma das primeiras civilizações a receber a Caravana dos Exilados que veio de Lamnor, estabelecendo um contato pacífico com os recém-chegados.

Não se sabe quando este povo se originou, mas sua história remonta a tempos míticos. Os registros mais antigos já falam de uma sociedade reclusa, composta unicamente de mulheres que caçavam e guerreavam sobre cavalos. As amazonas sempre tiveram um grande vínculo com esses animais e sempre prestaram respeito a Hippion, o Deus Menor dos Cavalos, em conjunto com sua mãe e padroeira Valkaria. Embora o povo original conhecido como "amazonas" seja humano, estas guerreiras sempre aceitaram mulheres de todas as raças que buscassem segurança e liberdade, especialmente as que fogem de sociedades opressoras. Ultimamente, dahllan órfãs têm sido comuns entre aquelas que buscam abrigo neste povo.

As amazonas não fazem distinção entre tipos de mulheres — todas podem ser aceitas em seu meio, mesmo as que demoraram para perceber que o são. Quando uma delas tem um filho homem, entrega-o para ser criado pelo pai ou deixa-o em templos de Valkaria. Não obrigam meninas nascidas entre elas a ficar, mas cobram excelência e coragem daquelas que escolhem fazer parte. Ser uma amazona é uma honra a ser conquistada, não apenas um acaso de nascença.

Hoje, as amazonas vivem em povoados temporários ao redor de Arton, onde sobrevivem da agricultura e da caça. São nômades, existindo em um lugar por algum tempo, então partindo em seus cavalos para outro povoamento vazio e permitindo que outro grupo de amazonas ocupe o território que acabaram de deixar.

(Continua...)

Seguiria-se a desintegração parcial do Reinado, com os reinos do oeste anexados pelo **Império de Tauron** — ou, como dizia a infame profecia da Flecha de Fogo: "Um rei partirá sua coroa em duas". Mas isso era apenas o prenúncio de um conflito maior. Pois, de acordo com essa mesma premonição, um dia, a guerra tomaria a tudo e a todos.

Foi o que aconteceu com o advento da **Guerra Artoniana**.

Estes foram os **Anos do Maremoto**, quando o trono deheoni permaneceu vazio. Com o desaparecimento da Rainha-Imperatriz, Deheon foi governado pelo **Pequeno Conselho de Valkaria**, um grupo de nobres e cortesãos. Eram regentes, mas não governantes imbuídos de legitimidade.

A nação inicialmente hesitou em avançar contra a ameaça do Exército Purista. Quando o fez, foi tarde demais. Atraída para uma armadilha junto aos cavaleiros de Bielefeld, teve um imenso número de tropas massacradas na **Batalha do Baixo Iörvaen**. Após esse revés, os puristas ganharam território. O que outrora parecia impensável aconteceu uma segunda vez: a capital foi sitiada.

Esse cerco não durou dias nem mesmo meses: arrastou-se por anos. A capital só sobreviveu devido à presença de heróis épicos que conjuravam milagres para sustentar a população, enquanto mantinham as armas de guerra inimigas sob a mira de poderosas magias e golpes avassaladores. Ainda assim, muitos setores da cidade foram danificados.

O interior sofreu ainda mais. Habitantes de vilas e feudos que não conseguiram recuar até a segurança dos muros de Valkaria foram presos e torturados. Anões, elfos, goblins e membros de qualquer povo não considerado "puro" pelos supremacistas foram executados ou entregues a seus aliados finntroll para serem escravizados. A mesma pena valia para quem ajudasse esses prisioneiros.

Uma verdade incômoda é que alguns nobres e burgomestres deheoni se aliaram ao invasor purista, seja por conveniência, seja por partilharem de sua crença herética. Os campos foram queimados e salgados quando a Supremacia foi vencida e recuou. As terras só voltaram a florescer graças à interferência direta de **Lisandra**, a sumo-sacerdotisa de Allihanna, e outros druidas poderosos.

Hoje, com o retorno da Rainha-Imperatriz Shivara I ao trono, políticas de reocupação e reconstrução dessas terras têm sido colocadas em andamento. Aos poucos, o reino está voltando a ser verde e próspero, embora as cicatrizes dos últimos conflitos ainda marquem os campos de Deheon.

As Amazonas de Hippion (cont.)

Isso é tradicionalmente uma tática de sobrevivência, já que várias amazonas eram fugitivas de suas terras de origem — fixar raízes em um lugar soa como vulnerabilidade para elas. Isso também as torna perfeitas devotas de Valkaria, a ponto de algumas sacerdotisas afirmarem que o nomadismo foi incutido profeticamente neste povo, em preparação à libertação da deusa. Todas as amazonas são treinadas em combate, pois sua sociedade ensina que devem estar prontas a lutar por sua liberdade e seus costumes a qualquer momento. Podem combater com qualquer tipo de arma, mas são particularmente boas com arcos, azagaias e lanças, defendendo seu território à distância quando atacadas.

A tradição de casamento entre a rainha amazona e o rei de Deheon faz com que tenham status especial neste reino, sendo consideradas cavaleiras (ou seja, parte do nível mais baixo da nobreza) automaticamente. Isso provoca asco nos nobres mais arrogantes de Deheon, mas quase nenhum tem coragem de contradizer uma doutrina tão arraigada — ou de expor suas opiniões frente a uma amazona.

GEOGRAFIA

A maior parte do reino possui clima subtropical, bastante propício a lavouras e pecuária — o motor econômico do interior de Deheon. No oeste, porém, a proximidade com as **Uivantes** torna a região sujeita ao frio mágico que emana dessas montanhas. Nessa região, há florestas temperadas e os invernos costumam ser rigorosos, com a presença de nevascas que mantêm os habitantes trancados em casa por longos períodos. A atividade rural cessa, mas, quando precedido por colheitas fartas, isso não costuma ser um incômodo aos camponeses, que têm nessa época do ano mais tempo para dedicar à família.

A fronteira do reino é algo único. Demarcada por monólitos patrulhados por cavaleiros, ela possui o formato de um círculo (exceto por uma pequena região irregular). Esse era o ponto onde, antes da libertação da deusa, o Rei Roramar perdia seus poderes de clérigo, por se afastar demais da estátua de Valkaria.

"O casamento do Rei Roramar I com a Rainha Yvanna das Amazonas marcou uma amizade eterna entre as duas nações, que ainda assim sempre mantiveram sua independência. Vários descendentes da linhagem roramariana desde então casam-se com chefes amazonas. Isso, além de reencenar a batalha contra o Gigante Máximo, cumpre um objetivo mais pragmático: demonstrar que Reis-Imperadores e Rainhas-Imperatrizes, ao desposar governantes de um povo nômade, não estão ligados formalmente a nenhum outro reino. Evitam assim demonstrar favoritismo a uma das outras nações que fazem parte da coalizão, adotando uma posição conciliatória que os manteve no poder durante muitos anos, mesmo dentro do sistema monárquico eletivo proposto por Wortar II. De fato, embora não arbitrem sobre a soberania de outros membros do Reinado, monarcas-imperiais desempenham o papel de mediação dos diversos membros da aliança, e em tempos de guerra lideram os reinos signatários do pacto…"

— Aelia de Ridembarr, cronista e autora de *A Linhagem Roramariana*

Ao nordeste, em tempos atuais essa fronteira também é abruptamente cortada pela **Garganta do Troll**, surgida durante a última grande guerra e um dos marcos históricos desse conflito. Além dela ficam as terras da Supremacia Purista, uma potência militar hostil. Ao norte, Deheon faz fronteira com Zakharov, o Reino das Armas. Ao sudeste, com Wynlla, o Reino da Magia. Ao sudoeste, com Ahlen, o Reino da Intriga. Ao oeste, com as Uivantes. E, ao sul, com as Ruínas de Tyrondir. Em teoria, apenas essa última fronteira é perigosa — das Ruínas, eventualmente surgem batalhões duyshidakk ou bandos de saqueadores humanos. Contudo, nenhum deheoni sensato confia muito em seus vizinhos de Ahlen e mesmo de Wynlla pode surgir alguma ameaça mágica.

Povo & Costumes

Deheon tem enorme diversidade: gente pertencente a qualquer raça, povo e cultura pode ser encontrada aqui. O reino conta tanto com centros urbanos agitados quanto com povoados em ermos remotos.

Há monstros errantes que se reproduzem como praga em fazendas e bestas atrozes longe das rotas principais. Mas, ao viajar por estradas, em vez de se deparar com seres como goblins ou trogs bandoleiros, não é raro avistá-los vivendo em meio a aldeias bucólicas construídas em volta de rodas d'água. Com a devastação causada pela ocupação purista, muitos têm optado por se mudar para o campo, aceitando incentivos em terras e ouro, oferecidos pela coroa para o repovoamento do interior.

Mesmo em pequenas aldeias os habitantes de Deheon são pouco provincianos ou supersticiosos. Magia ou seres exóticos podem ser tratados com certa curiosidade, mas dificilmente enfrentarão qualquer tipo de comportamento hostil. Mesmo criaturas como golens e osteon são hoje cidadãos protegidos pela lei da Rainha-Imperatriz Shivara I. Apesar dessa tolerância, existem setores mais sectários em algumas camadas da população, especialmente entre nobres com alguma ligação com a Supremacia ou Zakharov. E os lefou — os filhos da Tormenta — ainda lutam para encontrar lugar e aceitação, mesmo dentro dessa sociedade cosmopolita.

Os deheoni valorizam a independência e priorizam o trabalho. Casamentos, além de afeto, têm motivações econômicas e práticas, como dividir despesas ou fazer alianças entre as famílias dos cônjuges. As cerimônias costumam ser celebradas pelas igrejas de Khalmyr, Lena ou Marah, ou de acordo com as devoções dos noivos. Curiosamente, como devotos de Valkaria não podem se casar, a igreja da Deusa da Ambição não costuma se envolver nessas cerimônias. Os casamentos ocorrem normalmente entre pessoas de qualquer sexo, podendo englobar dois, três ou mais noivos, embora os tradicionalistas clérigos de Khalmyr ainda torçam o nariz para casamentos entre mais de dois participantes.

O povo demonstra comportamento reservado e apressado no dia a dia. Um deheoni dificilmente interrompe seus afazeres para oferecer ajuda a alguém, a menos que lhe peçam. Permitem-se relaxar apenas durante o frio, em casa ou bebendo em tavernas, o centro da vida social e comunitária. Em tais estabelecimentos, cartazes com ofertas de trabalho (incluindo missões para aventureiros) são comuns nas paredes e murais.

Devido à enorme quantidade de eventos históricos envolvendo Deheon e à presença de incontáveis heróis na capital, quase todo deheoni tem alguma história épica envolvendo a si mesmo ou sua família. Talvez sua mãe tenha vendido uma carroça cheia de presuntos a Klunc, talvez seu avô tenha morrido na vila de Kham. Os deheoni adoram impressionar estrangeiros com esses relatos, agindo como se tais acontecimentos fossem "normais" no reino.

Os jovens costumam deixar seus lares aos 15 anos para "se aventurar". Seja isso entendido como perseguir a carreira de um herói andarilho, seja conseguir trabalho como aprendiz nas guildas das grandes cidades.

Sem grandes surpresas, **Valkaria** é a principal divindade venerada no reino. Em segundo lugar vem **Khalmyr**, o Deus da Justiça, seguido por **Lena**, a Deusa da Vida, e **Tibar**, o Deus Menor do Comércio. São comuns ainda devotos de Azgher, Hyninn, Lin-Wu, Marah, Thyatis, Tanna-Toh e Wynna. Seguidores de Allihanna, Arsenal, Thwor, Megalokk, Kallyadranoch e Tenebra são incomuns, mas podem ser encontrados em pontos isolados. Cultistas de Sszzaas e Aharadak são muito raros, mencionados apenas em boatos e temidos pela população geral.

GOVERNO

Quem governa Deheon por tradição também governa a capital Valkaria e o próprio Reinado, embora o monarca quase nunca exerça seu poder sobre a cidade e não necessariamente seja aceito como Rei-Imperador. A autoridade emana da coroa da Rainha-Imperatriz cercada de vassalos, que por sua vez têm seus próprios vassalos e assim por diante. Em tese, quem senta no trono detém todo o poder. A verdade é um pouco mais complexa.

A Rainha-Imperatriz atual é **Shivara I**, natural do antigo reino de **Trebuck**, nascida na família **Sharpblade**. Considerada uma das maiores heroínas do mundo, Shivara foi aventureira e assumiu o trono de seu reino natal ainda jovem. Quando Trebuck foi atacado pela Tormenta, Shivara intercedeu com o então Rei-Imperador para criar o **Exército do Reinado**, uma das maiores forças de união e estabilidade do continente. É impossível imaginar o que teria acontecido ao Reinado sem a iniciativa de Shivara. A rainha se casou com o **Príncipe Mitkov Yudennach**, travando uma aliança crucial, apesar de odiá-lo. Quando este foi banido, Shivara passou a governar também o Exército com uma Nação, embora por um curto período. Quando o Rei-Imperador Thormy abdicou em seu nome, nenhum nobre ousou contestar a decisão. Arton como um todo gritava o nome de Shivara.

Mas Shivara não é onipresente e decisões envolvendo Deheon muitas vezes acabam tendo baixa prioridade, enquanto ela lida com ameaças ao continente, ao mundo ou aos reinos dos deuses... A Rainha-Imperatriz se ocupa, na maior parte do tempo, de missões diplomáticas entre as nações e assuntos envolvendo a aliança como um todo. Sendo assim, o interior do reino é administrado pelos **Cinco Grandes Duques**, altos nobres e vassalos diretos da rainha. Há um Grande Duque para cada ponto cardeal, mais o Grande Duque do Vale, responsável pela região central de Deheon, entre os rios Nerull e Fortitude (mas sem autoridade sobre a capital). Abaixo dos Cinco Grandes Duques há pequenos nobres (barões ou condes de pouco poder) que lideram terras habitadas por plebeus, ou burgomestres de vilas e pequenas cidades.

Um jovem aventureiro deheoni parte em sua primeira busca

LOCAIS IMPORTANTES

VALKARIA (CAPITAL)

A metrópole no coração de Deheon é a maior cidade do mundo conhecido, onde tudo pode existir. Veja sua descrição completa na página 68.

VILLENT, A CIDADE-MURALHA

Villent situa-se na fronteira com a Supremacia Purista e é a primeira e principal linha de defesa contra os batalhões puristas.

Construída por engenheiros anões, Villent nasceu como uma cidadela mineradora. Mas, por conta de sua localização estratégica, ao longo dos anos recebeu muralhas cada vez mais altas e espessas. Durante a Guerra Artoniana, foi sitiada, mas jamais caiu. Após o conflito, grandes esforços foram dedicados à expansão dos muros, que cresceram mais e mais, até engolir a cidadela! Villent se tornou uma cidade-muralha — todas as casas, tavernas, oficinas, templos e outros prédios existindo dentro das paredes, em túneis claustrofóbicos.

Apesar de sua geografia peculiar, Villent é a segunda maior cidade do reino, atrás apenas da capital. Abriga uma grande guarnição do exército, o que atrai muitos mercadores e outras pessoas interessadas em oferecer serviços aos soldados. Além disso, as minas originais continuam funcionando e extraem boa parte dos metais utilizados no reino.

Villent fica próxima à Garganta do Troll. Assim, além de defender a superfície contra a Supremacia, as tropas da cidade vigiam passagens subterrâneas do gigantesco desfiladeiro. Por isso, têm procurado grupos de heróis para lidar com essas ameaças. O pagamento é bom, mas envolve acomodações rústicas junto a mineradores que jamais veem a luz do sol e cultuam Tenebra, a Deusa das Trevas. Além disso, muitas seções da cidadela danificadas durante a guerra ainda não foram consertadas e há trechos inteiros em ruínas, assombrados por espíritos de soldados mortos e ocupados por todo tipo de monstro.

Por sua importância histórica e sua segurança, Villent muitas vezes é palco de reuniões entre nobres de diferentes reinos, acordos diplomáticos e outros encontros de figurões. Como o espaço dentro das muralhas é reduzido, não é raro encontrar um herói épico nos corredores ou dividindo a mesma mesa num refeitório qualquer. O ambiente de militares e mineradores acaba com as formalidades e deixa todos mais próximos uns dos outros.

A cidadela é governada pelo **Arquiduque Marechal *Sir* Bradwen Lança Dourada**, comandante do Exército do Reinado. Porém, devido às inúmeras obrigações do Arquiduque, ele muitas vezes não está no local e deixa a administração a cargo do castelão **Lovhar Vorillo Ghastis**, seu homem de confiança. A **Condestável Liamenor** também pode ser encontrada aqui em certas ocasiões, quando não está patrulhando o restante da fronteira.

PEQUENA COLINA

Uma das maiores comunidades hynne fora das Repúblicas Livres de Sambúrdia, abriga cerca de 2.000 desses seres e fica a poucos dias da capital. Pequena Colina fica no trajeto de quaisquer viajantes que venham de Valkaria pelo sul e, antigamente, poucos deixavam de aproveitar a hospitalidade hynne, relaxando em suas confortáveis estalagens, deliciando-se com sua comida farta e divertindo-se em suas festas. O topo da colina abriga o **Templo da Alegria**, onde louvam-se as deusas Lena e Marah.

Porém, desde a guerra há poucas notícias do lugar. A verdade é que Pequena Colina está presa em um feitiço planar poderoso, removida do fluxo do tempo. O responsável teria sido **Hyninn**, o Deus da Trapaça: ele protegeu os hynne durante uma incursão de soldados puristas, mas então vingou-se por nunca ter sido a divindade principal do lugar! Como resultado, todos os habitantes estariam agora presos para sempre na mesma data: o chatíssimo aniversário do prefeito. O dia sempre termina com o ataque dos puristas e, na manhã seguinte, não importa o que aconteça, tudo volta à estaca zero e os eventos se repetem.

Um avatar do próprio Deus Trapaceiro perambula pelo lugar na forma de um hynne mascarado e só terminará com tudo quando alguém ajudá-lo a pregar a maior das peças: converter todos os moradores locais a seu culto...

RIDEMBARR

Uma profusão de aldeias e cidades menores cerca a capital, tão minúsculas que nem constam nos mapas. Ridembarr está entre as mais típicas.

Fica a alguns dias de Valkaria, viajando a pé pela estrada. É composta por uma hospedaria e vinte ou trinta casas. O estabelecimento para descanso de viajantes pertence a **Éster Heremill**, atual regente e filha do antigo prefeito, morto na guerra. A cidade vive do comércio e da hospitalidade, abrigando viajantes que rumam para a capital. Por sua posição elevada, dali pode-se ver a gigantesca estátua da deusa ao longe.

Um pintor recluso de nome **Grigori**, que os ridembarianos dizem ter sofrido uma maldição, costumava ter um ateliê onde guardava retratos de criaturas estranhas, jamais reconhecidas por ninguém. Um dia, aos gritos, simplesmente ateou fogo em tudo e passou a morar na hospedaria. Sobre o que acontece ele nada diz, mas por alguns tibares ele pode pintar seu retrato!

SELENTINE

A vila de Selentine fica a cinco dias de viagem de Valkaria, nas margens do Rio Nerull. É conhecida por seus trabalhos em vidro e cristal. Os vidreiros locais descendem de antigos colonos do reino de **Cobar** e conseguem esculpir esses materiais de forma quase mística, produzindo as mais belas e resistentes peças de Arton atualmente. Copos, frascos, jarros, vitrais... Até espadas de vidro que nunca se quebram e nunca perdem o fio!

Há alguns anos, um inventor local, já falecido, criou aquele que foi supostamente o primeiro golem vítreo do mundo. Apelidado pelos jovens de **Vitrúvio**, hoje esse construto é mestre da guilda que comanda o local e tem uma série de "filhos" construídos por ele mesmo! A guilda, além de ser uma corporação de ofício de vidreiros, também funciona como conselho local e regulamenta o trabalho de heróis.

Uma recente adição à vila é o ***Empório de Elagor***, um honesto paladino aposentado que abriu um armazém em busca de sossego. Tem sido visitado recentemente por **Logan**, guarda da capital também alçado à condição de guerreiro sagrado, tentando convencer o veterano a deixar sua aposentadoria para cumprir uma missão santa em um reino distante. Ninguém em Selentine conhece os detalhes dessa tarefa.

GORENDILL

Situada na fronteira oeste de Deheon, essa cidade fica à margem do Rio Panteão e próxima às Uivantes, tendo um clima temperado. Outrora um vilarejo pacato, Gorendill cresceu muito nas últimas décadas, graças a **Guss Nossin**, seu já lendário — e controverso — prefeito. Logo que se elegeu, Guss estabeleceu uma série de empreendimentos comerciais, fortalecendo a economia local... E dissolveu o conselho, tendo governado sozinho desde então.

Ao longo de seu mandato, o prefeito ignorou decretos vindos da capital, sob pretexto de "garantir

a independência da região" e, durante a Guerra Artoniana, não enviou tropas para as batalhas, concentrando-se em defender sua própria cidade e fazendas, especialmente aquelas responsáveis pelas frutas locais que são a base das exportações da cidade. Gorendill acabou não sendo atacada pelos batalhões puristas — talvez por estar longe da capital, talvez justamente por ter mantido sua guarnição.

Para alguns, Guss Nossin é um déspota ganancioso. Para outros, um visionário que melhorou a vida de seus conterrâneos. Um covarde que não participou da guerra ou um herói que colocou a segurança de seu povo acima da glória pessoal, Guss é muitas coisas, dependendo de para quem você pergunta. Em apenas uma coisa todos concordam: sendo prefeito há mais de 20 anos, Guss está ficando velho. Alguns dizem que está procurando um sucessor em segredo e que observa grupos de aventureiros em busca de alguém digno do cargo. Já outros dizem que Guss está na verdade atrás de rituais necromânticos — para seus detratores, o prefeito estaria disposto a renunciar à vida, mas não ao cargo.

BEGROND

Este povoado modesto fica a uma semana de caminhada a nordeste da capital. Pouco mais que uma rua cercada de propriedades rurais, é uma típica cidadezinha artoniana, visitada por quem ruma para Valkaria e pelos fazendeiros das redondezas.

O lugar foi fundado por **Kyle Bek**, um clérigo de Khalmyr, há quase dois séculos. Hoje possui uma estalagem, uma forja, um pequeno templo a Valkaria e Khalmyr... e uma singela ponte de pedra, onde, nas palavras dos moradores locais, "tudo que não tem chance de dar errado, dá, e tudo que não tem como dar certo funciona!".

A origem dessa anomalia está em **Hit**, uma clériga de Nimb residente. A jovem claramente insana bate na cabeça de qualquer infeliz transeunte com sua maça em forma de punho fechado — por motivos variados, como querer passar pela ponte ou não querer passar pela ponte. Certa vez, porém, a clériga teve a honra de enfrentar aventureiros épicos durante a Libertação de Valkaria. Então retornou à sua ponte, tão imprevisível quanto antes, senão mais.

MONTANHAS TELDISKAN

Embora sejam parte da mesma cordilheira que forma as Uivantes, estas montanhas ficam dentro de Deheon, ocupando boa parte da região noroeste. O clima não chega a ser tão rigoroso e muitas aldeiazinhas podem ser encontradas ao longo de suas encostas. Devido ao terreno ruim para plantio, a economia costuma ser baseada na criação de cabras, carneiros e outros animais montanheses.

As montanhas têm esse nome porque, conforme antigas histórias, abrigam o deus menor **Teldiskan, o Gigante Máximo**. Dizem ter sido banido por ousar atacar Valkaria, quando a cidade ainda era um assentamento. Acabou derrotado, poupado e expulso definitivamente pelo Rei Roramar e a Rainha Yvanna. Alguns dizem que ele se arrependeu e cumpre sua pena, ajudando os pastores locais como uma divindade menor benevolente, trazendo bom tempo. Os menos otimistas suspeitam que seu aprisionamento foi realizado por magia: ele agora estaria angariando fiéis para reunir poder divino suficiente e romper seu confinamento.

Nas montanhas também existe um templo a **Hippion, o Deus Menor dos Cavalos**. Há um labirinto subterrâneo no interior do templo, mas ninguém sabe o que ele esconde.

A DESOLAÇÃO

Uma área vasta e completamente erma no nordeste de Deheon. O terreno é plano, mas rochoso, contendo pedras de todos os tamanhos. O plantio e a criação de gado são impossíveis, de modo que o lugar logo foi esquecido pelos fazendeiros. A lenda diz que, no passado distante, o Panteão se irritou com um exército que passava pela região e fez chover pedras sobre os infelizes. Devido à alta incidência de mortos-vivos que vagam por aqui, é bem possível que seja verdade...

Notícias mais recentes falam sobre como viagens constantes de arcanistas a outros mundos teriam deixado escapar espectros sombrios, que por algum motivo misterioso foram atraídos para o lugar.

COLINAS DE MARAH

Localizadas a algumas semanas de marcha da capital, estas colinas são assim chamadas porque, de acordo com seus habitantes, a própria Deusa da Paz teria sido vista aqui. Na forma de uma dama vestindo um manto de pura luz branca, ela surgiu durante um duelo entre dois inimigos mortais. Comovidos com a presença da deusa, ambos jogaram fora as armas, fizeram as pazes e fundaram uma aldeia que existe até hoje.

Seus descendentes veem hoje essa história de forma nostálgica e não sem certa ironia. Atualmente, o lugar é um antro de criminosos fugitivos da capital.

Rixas sangrentas entre duas grandes gangues rivais são comuns, com execuções acontecendo a céu aberto e em plena luz do dia.

O famigerado bandido **Peter Korda** procurou abrigo temporário em dois templos locais, depois de um trabalho fracassado. Bastante versado nos assuntos do submundo, pode prover informações sobre ambas as facções, pois observa ambas de longe com curiosidade profissional.

Floresta dos Basiliscos

Essa floresta pantanosa ficou conhecida por ser habitada por basiliscos — tipo perigoso de lagarto mágico que pode transformar pessoas em pedra com seu olhar. Não obstante, estudiosos da Academia Arcana dizem tratar-se apenas de uma espécie assemelhada, sem poderes mágicos. As verdadeiras responsáveis pelas petrificações seriam aquelas que domesticam esses animais: medusas clérigas de **Escamandra, a Deusa Menor da Permanência**. Talvez essas medusas sejam vilãs, talvez queiram apenas ser deixadas em paz pelos humanos, vivendo em seu santuário de árvores fossilizadas e jardins de estátuas...

A floresta também esconde uma torre imensa que teria pertencido a **Tolian**, um dos maiores magos de Arton. Aqui ele teria desenvolvido grande parte das magias e dos rituais hoje bem conhecidos. Ainda hoje, as ruínas da torre atraem aventureiros que tentam descobrir os preciosos segredos do mago. A torre é protegida por gárgulas, que patrulham o interior e arredores. Até agora nenhum grupo relatou encontros com Tolian — ou seu fantasma.

Bosque dos Trolls

Todo tipo de troll parece habitar essa mata e, apesar dos maiores esforços de caçadores para controlar sua população, estes se mostraram impossíveis de exterminar, sempre voltando em grandes números. Isso se deve a um segredo tão terrível quanto impossível: o bosque inteiro é o corpo adormecido de um troll gigantesco. A única maneira de impedir novos monstros de nascer é cortar o suprimento de água fornecido pelo Rio da Fortitude, despertar a colossal criatura e derrotá-la. Esse mistério foi descoberto por um grupo de aventureiros — mas, gananciosos, esses mercenários preferiram guardá-lo para manter seus contratos de caça no local.

Monte Palidor

O ponto mais elevado de Deheon, com 4.600 metros de altitude. Não faz parte de nenhuma das formações rochosas do reino e não se sabe como ocorreu sua formação. Sabe-se apenas que aqui teria sido o covil de um dragão, que em eras longínquas assolava todos os assentamentos da região, até ter sido derrotado por aventureiros. Boatos falam sobre um clérigo de Kallyadranoch que estaria tentando trazer de volta à vida esse monstro... na forma de um dragão morto-vivo! O antigo covil da fera estaria sendo usado como um templo profano pelo vilão. As cavernas do lugar são habitadas por outras criaturas, como orcs, ogros e revoadas de grifos selvagens.

Quedas de Hynn

Clérigos de Hyninn contam que um dia o Deus da Trapaça tentou pregar uma peça em Nimb — que, de acordo com alguns estudiosos, seria seu pai. Nimb não apenas evitou o truque como ainda fez o próprio Hyninn tropeçar e cair. Na queda, Hyninn deixou cair parte de seu nome, que foi prontamente escondido por Nimb. Frustrado, o Deus da Trapaça passou meses tentando encontrá-lo, enquanto chorava copiosamente. De suas lágrimas teria surgido a queda d'água e, da peça pregada por Nimb, o nome do lugar. Como Hyninn teria achado o resto de seu nome não parece fazer parte da história.

As Quedas de Hynn — também chamadas Cataratas de Hynn por aqueles mais eruditos — têm quase duzentos metros de altura. Em suas proximidades existe uma grande caverna, que dizem ser o covil de um dragão. Outras histórias afirmam que ali seria uma das entradas secretas para o reino de Doherimm; mesmo sendo verdade, apenas um guia anão poderia conduzir o grupo com segurança a partir deste ponto.

Dois arcanistas humanos chamados **Goordir Cohticenom** e **Tore-Van** passam seus dias supostamente estudando a cachoeira, por requisição da Grande Academia Arcana. Mas andam procrastinando demais! O primeiro tem se dedicado apenas a seu livro, uma biografia de Talude, o Mestre Máximo da Magia, enquanto o outro vive escapando da tenda mágica onde dormem para passar a noite em estalagens confortáveis.

Mata dos Galhos Partidos

Esta pequena mata fica ao sul do reino, no ponto onde se encontram as fronteiras de Deheon, Ahlen e as Ruínas de Tyrondir. É difícil viajar entre Valkaria e qualquer região ao sul sem passar por aqui.

A Mata não é habitada por monstros ou animais particularmente perigosos, mas oferece riscos para viajantes desacostumados à vida silvestre. É infestada de plantas tóxicas, cobras, linces, insetos venenosos, javalis furiosos e alcateias de lobos. Os únicos moradores da região são também seus vigias: o druida **Neldor** e seu amigo, o caçador elfo **Thandour**. Costumavam contar com a ajuda de um urso marrom chamado **Teodoro**, animal falecido há alguns anos. Não obstante esse fato, dizem que "Teddy" continua a existir como fantasma, assombrando viajantes que desrespeitem o território. O que seria "desrespeitar" na opinião de um urso espectral, porém, é bastante subjetivo.

Pântano dos Juncos

Lugar ermo, malcheiroso e cheio de detritos, o Pântano dos Juncos é úmido e quente. Situado próximo à fronteira de Deheon e Wynlla, sua característica mais marcante é ser habitado por todo tipo de anfíbios monstruosos: batráquios gigantes, pererecas peçonhentas, rãs carnívoras, salamandras camaleônicas — e tabrachi, um povo sapo inteligente.

No centro do pântano há um templo dedicado a **Inghlblhpholtsgt, a Grande Divindade Anfíbia**. O templo é vigiado por uma espécie única de catoblepas, um descomunal monstro quadrúpede semelhante a um bovídeo chifrudo, com uma cabeça pesada que sempre olha para baixo. Porém, quando a criatura consegue erguê-la, qualquer um contemplando seus olhos é imediatamente transformado em sapoide!

Estalagem do Velho Malcolm

O velho que dá nome à estalagem é uma figura estranha. Gastou todas as economias de uma vida e construiu seu estabelecimento — um prédio de madeira e alvenaria de três andares — a muitos e muitos dias de viagem de qualquer cidade, no meio de parte alguma, perto da fronteira norte com Zakharov. Nenhuma estrada ou rota comercial passa por perto. Diz a lenda que Malcolm morreu ali mesmo, esperando durante anos que um cliente aparecesse.

A estalagem está em ruínas, mas se você entrar, será recebido pelo Velho Malcolm — um pouco mais velho e um pouco mais morto, mas ainda um bom estalajadeiro!

Cidades vibrantes, estradas movimentadas e monumentos colossais formam o interior do Reino Capital

GUILDAS & ORGANIZAÇÕES

A SOCIEDADE DA NOITE ETERNA

Nem todos os devotos de Tenebra, a Deusa das Trevas, são malignos ou sinistros. Muitos cultuam a deusa como sinônimo de liberdade, ou apenas apreciam o alívio que a escuridão proporciona. Mas existem devotos da deusa que são perigosos... A Sociedade da Noite Eterna é uma organização secreta de cultistas de Tenebra que trabalha para impedir o sol de nascer!

A Sociedade se espalha por várias cidades e aldeias de Deheon e abriga uma espantosa variedade de pessoas: nobres e cavaleiros, mercadores e artesãos, criminosos e mendigos, além de diversos mortos-vivos, incluindo fantasmas e vampiros. Todos os membros da Sociedade trazem uma estrela negra tatuada em alguma parte do corpo. A própria líder da ordem, **Jasmira**, é uma vampira, além de sacerdotisa de Tenebra. Esta poderosa clériga descobriu um ritual capaz de concretizar o objetivo da Sociedade e, desde então, envia seus lacaios em missões por todo o Reinado para que encontrem os raríssimos ingredientes para o ritual. O dia em que conseguirem todos os itens necessários... Será o último dia de Arton.

PATRULHEIROS DA DEUSA

Uma das maiores ordens de cavalaria em Deheon reúne centenas de cavaleiros, clérigos e paladinos de Valkaria. Liderados pelo paladino **Jeremias Hallegor II**, são encarregados pela coroa de proteger as fronteiras do reino contra qualquer ameaça.

Os Patrulheiros se revezam na tarefa de ocupar postos na fronteira e cavalgar por toda sua extensão, circulando o reino muitas vezes e cuidando dos marcos que assinalam o fim de seu território. Esses marcos são grandes pilares de mármore, cada um trazendo uma estátua da deusa no topo. Além de ajudar na vigilância contra movimentações de monstros e inimigos, os cavaleiros também ajudam a exercer a lei na fronteira. Porém, sua jurisdição vai exatamente até esse limite — eles nunca perseguem fugitivos além desse ponto, muitas vezes contando com aventureiros para fazer cumprir a lei além da fronteira.

O Pequeno Conselho

Este aglomerado de nobres sempre foi um conselho, mas nem sempre foi pequeno, em nome ou tamanho.

Até o ano de 1111 CE o reino de Deheon possuía um vasto conselho de nobres, em sua maioria vassalos de poderosos senhores feudais, incumbidos de representar os interesses de seus respectivos suseranos na corte imperial. Dizem que este costume derivava em parte de antigos conselhos tribais dos povos nativos, mas com o tempo a instituição foi se tornando cada vez mais corrupta e menos eficiente.

Na regência da **Rainha-Imperatriz Roramira I**, obrigou-se os líderes das casas mais ricas e prósperas a habitar a capital e compor um conselho menor para "auxiliar o poder regencial". Um pretexto que, na prática, se traduzia a ficar sob supervisão direta da coroa, ter seus destinos pessoais conectados com o da metrópole e pagar seus impostos.

Esses poucos líderes formaram o "pequeno" conselho, em comparação ao "grande", formado pelos enviados dos senhores feudais. Com o tempo, o grande conselho foi desfeito, restando apenas o "pequeno" — que, claro, hoje poderia ser chamado apenas de "Conselho", mas o nome já havia pegado.

O Pequeno Conselho é de fato pequeno, formado por uma minoria absoluta: a alta aristocracia do reino. Nobres que, passada a época da guerra, preferiram voltar a disputar intrigas palacianas entre si — o Grande Jogo, como o chamam — em vez de governar. Deixam isto a cargo de quem quer que esteja sentado no trono, pois enxergam na figura monárquica o papel de um criado pessoal, alguém que contrataram para fazer as tarefas chatas.

Atualmente, o conselho possui cinco membros.

O **Marquês Thibault** é um humano pálido, de rosto fino e comprido, adornado por um bigode lustroso e muito torcido. Veste um manto cravejado de diamantes e quase sempre anda acompanhado por um gato grande como um lobo. Apreciador de partidas, torneios, enigmas, orquestras e caçadas, em geral vive alheio ao resto do mundo e considera seu lazer uma espécie de religião.

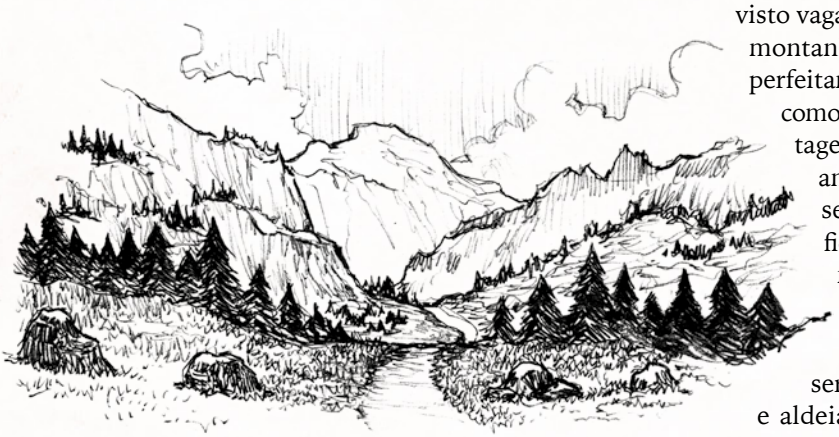
A **Duquesa de Blangis** é uma mulher com o rosto todo pintado, sendo difícil discernir suas feições. Seu vestido tem múltiplas camadas e joias (em quantidade generosa o bastante para acabar com a miséria de um pequeno reino). Sua imensa riqueza e propriedades lhe concedem prestígio entre seus pares. É uma competidora agressiva nos jogos da alta nobreza, sempre pronta para arriscar tudo para alcançar sucesso e reconhecimento.

O **Duque Verbam Maliq** é um humano impregnado de tédio e cinismo, que irradia desprezo pelos demais nobres e através de seu semblante sombrio está sempre tecendo comentários mordazes. É conhecido por patrocinar festas suntuosas, banquetes e torneios repletos de violência.

Callista Il-Sharat é uma qareen alegre e altruísta, vinda de terras longínquas. Destaca-se entre a nobreza emperiquitada ao redor por seus trajes despojados e minimalistas. Curiosa e cativada pela sociedade valkariana, Callista tem a sincera intenção de auxiliar grupos de heróis novatos. Sua natureza benevolente e ausência de malícia a tornam imprevisível, evocando apreensão nos demais aristocratas.

Por fim, o **Arquiduque Marechal *Sir* Bradwen Lança Dourada**, o atual comandante do Exército do Reinado, ocupa o quinto assento — pelo menos em teoria. Na prática, ele raramente participa das reuniões, estando mais preocupado em treinar e revistar as tropas do que em participar dos jogos da alta aristocracia.

Os Pastores de Teldiskan



Este clã de habitantes das montanhas pode ser visto vagando por todo o interior do reino. Os montanheses sempre terão uma explicação perfeitamente plausível para suas andanças, como estarem levando suas cabras para pastagens mais verdes ou indo a um leilão de animais. Para outros clãs, isso poderia ser verdade. Porém, este grupo específico apenas adota o disfarce de viajantes nômades… Seu objetivo real envolve arregimentar outro tipo de rebanho.

Os Pastores de Teldiskan podem ser encontrados pregando em fazendas e aldeias. No início, com uma mensagem

de esperança, sobre como a divindade que cultuam, Teldiskan, é um deus menor do clima que trará chuvas e colheitas abundantes. Quando já estão familiarizados com os locais que visitam, esses pastores começam sermões mais ousados, falando sobre culpa, morte e uma inevitável destruição, quando seu deus deixar as montanhas para devorar Deheon. Entre os mais receptivos às suas pregações, recrutam novos membros para a seita. E, entre os mais fanáticos, pessoas dispostas a servir de sacrifício em rituais que têm como objetivo despertar o Gigante Máximo que cultuam.

Para piorar, o líder dos Pastores — um homem alto, calvo, com barba branca longa e sobrancelhas muito espessas chamado **Gunnar** — tem como costume abordar grupos de aventureiros com mentiras sobre deuses menores. Falará enigmaticamente sobre como a divindade Inghlblhpholtsgt transformou seus companheiros em sapoides, sobre como Escamandra petrificou uma aldeia inteira, sobre como Hippion destruiu o solo de fazendas com seus cascos... Sempre aproximando-se de grupos poderosos o bastante para abater essas entidades. O objetivo final de Gunnar é destruir os pequenos deuses de Deheon, para que seu próprio deus possa devorar a energia divina deles.

Os verdadeiros povos das montanhas não veem com bons olhos as ações desse grupo. Uma druida chamada **Ahlinna** tem vagado por Deheon tentando desmascarar os supostos pastores, mas tem enfrentado problemas para ser ouvida pelo exército deheoni.

AVENTURAS

A incidência de feras e monstros em Deheon ao longo das principais rotas é pequena, tornando o reino uma das regiões mais seguras de Arton. Ainda assim, as estradas que ligam as cidades podem reservar surpresas ao viajante incauto, na forma de bandoleiros e salteadores. Os alvos mais visados são viajantes solitários ou comerciantes sem escolta. Grupos de aventureiros só costumam ser atacados quando estão enfraquecidos ou se encontram em desvantagem.

Os ermos de Deheon abrigam feras territoriais, como lobos e ursos, que podem atacar aqueles invadindo seu território. Em geral, basta a presença de um druida ou caçador experiente para evitar incidentes mais graves. Nos verdadeiros ermos, numerosas montanhas, florestas e pântanos podem abrigar esconderijos de **serpes**, **mantícoras**, **dragões** e outros monstros. Muitos vivem em ruínas e labirintos que datam desde a era pré-povoamento.

É comum que aventureiros testemunhem alguma missão ou ameaça já em andamento. Muitas sagas de Arton passaram por Deheon ao longo dos séculos. Cada canto do reino esconde algum plano maligno ou ato heroico. Por isso, muitas aldeias ou mesmo castelos não possuem uma guarda, ou contam apenas com um contingente mínimo. Aldeões e nobres simplesmente presumem que, se houver um problema, mais cedo ou mais tarde algum aventureiro irá aparecer! Esses lugares são apelidados de "**poços de aventuras**": na boataria dos aventureiros, são fontes de onde sempre se pode tirar alguns tibares em troca de um serviço arriscado. Grupos residem num desses "poços" por alguns meses ou anos, até que sua experiência ou ambições ultrapassem o que o local tem a oferecer, então recomendam outros grupos iniciantes, numa rotatividade eterna de tipos aventurescos.

Um fenômeno tipicamente deheoni é a **competição entre grupos de aventureiros**. Mesmo com uma infinidade de missões e ofertas de trabalho, Deheon conta com tantos heróis que muitas vezes dois ou mais bandos se veem atrás do mesmo prêmio ou caçando o mesmo vilão. Isso pode gerar tanto rivalidade amistosa quanto rixas amargas. E tudo fica mais difícil quando ambos os lados são heroicos. Afinal, será que um paladino de Khalmyr teria coragem de sabotar os esforços de uma clériga de Thyatis? Em aldeias com históricos longas de aventuras ou antigos boatos sobre tesouros, os plebeus chegam a apostar sobre o sucesso de grupos rivais.

Na capital Valkaria há oportunidades infinitas, desde ofertas para aventureiros iniciantes dispostos a controlar pragas nos esgotos até heróis épicos que queiram adentrar uma área de Tormenta para ajudar os pesquisadores da Academia Arcana. Mas não é preciso ir até a cidade grande — o interior guarda oportunidades para todo tipo de peripécia! De tarefas mundanas, como ajudar uma viúva a conter uma infestação de glops em sua fazenda, a façanhas míticas, como participar de uma briga de taverna contra um deus menor, mil histórias diferentes são vivenciadas todos os dias dentro das fronteiras de Deheon.

VALKARIA

A CIDADE SOB A DEUSA

Valkaria. Em Arton, o próprio nome evoca a ideia de aventuras, insatisfação, ambição e criatividade. Valkaria é a Deusa da Humanidade, da Ambição e dos Aventureiros. Punida após a Revolta dos Três, libertada por seus campeões, celebrada como a líder do Panteão. Também a capital do Reinado, onde os primeiros colonos começaram sua nova civilização, aos pés da gigantesca estátua de sua padroeira — na verdade, aos pés da própria divindade suplicante! Não existe nenhum artoniano que não tenha opinião sobre Valkaria.

Muitos sonham em viver na maior cidade do mundo conhecido, desfrutar de seus luxos e maravilhas… Mas, ao tentar construir uma vida na cidade, deparam-se com uma realidade de pobreza, violência urbana e indiferença. Outros sabem que nunca suportariam morar em uma aglomeração tão grande e falam de Valkaria como de uma ferida na face de Arton.

No entanto, os sonhos dos imigrantes *também* são verdadeiros. Valkaria possui beleza incomparável, festivais toda semana (ou todo dia!), prodígios mágicos, heróis e deuses menores transitando pelas ruas, arquitetura mirabolante, grifos e ornitópteros voando pelos céus… Além de oportunidades infinitas. Diz-se que, em Valkaria, qualquer um pode ser um aventureiro e todo valkariano já viveu alguma aventura. Não é incomum que exista uma masmorra cheia de tesouros sob o porão de uma casa razoavelmente antiga ou a torre de um necromante oculta no meio de uma vizinhança normal. Todas as histórias são verdadeiras, todas as representações são fidedignas — em Valkaria, *tudo* existe.

A maioria dos habitantes de Valkaria nunca moraria em outro lugar. Acostumados à variedade, ao mundo se apresentando em sua própria vizinhança, os valkarianos amam sua cidade. Mesmo aqueles que a amaldiçoam não toleram que estrangeiros falem mal — apenas os verdadeiros filhos de Valkaria podem esbravejar contra seu lar.

Embora possam ser esnobes, os valkarianos têm certa razão: não existe lugar mais cosmopolita no Reinado e talvez no mundo todo. As ruas de Valkaria são repletas de pessoas de todas as raças, cheiros pungentes de especiarias exóticas, idiomas estranhos misturando-se numa colcha de retalhos capaz de atordoar um recém-chegado. Imigrantes de reinos vizinhos, de terras distantes ou mesmo de outros mundos e dimensões convivem na capital, inserindo um pouco de sua cultura no grande caldeirão que abriga todos. O clima em Valkaria é sempre frenético: centenas de coisas acontecendo ao mesmo tempo, notícias chegando de todos os lados, nobres e aventureiros famosos transitando pelas ruas, ameaças de todos os tipos surgindo e sendo derrotadas, novos deuses sendo descobertos e angariando seguidores.

Os habitantes de Valkaria estão acostumados ao extraordinário — na verdade, estranham quando algo importante para o Reinado acontece em outro lugar! Parece óbvio que o grande plano de Mestre Arsenal envolvesse marchar com seu construto gigante até Valkaria. É evidente que os minotauros atacaram Valkaria. Não havia dúvida de que o grande objetivo dos puristas fosse Valkaria. Da mesma forma, aparições do Paladino ou passagem de figuras famosas como Niele, Nargom, Crânio Negro e Vectorius são eventos esperados. Para o povo de Valkaria, o mundo gira em torno de seu quintal.

Há um ditado que afirma que "se existe em Arton, existe em Valkaria". Praticamente tudo que o mundo tem a oferecer, seja bom ou ruim, pode ser encontrado na capital. Tudo em Valkaria também é superlativo, exagerado. Um comerciante valkariano ganha dez vezes mais ouro que outro em um reino pequeno. Em contrapartida, também gasta dez vezes mais. Não existe uma ameaça a Valkaria que não tenha repercussões no resto do mundo. Se a capital é atacada, toda a civilização artoniana é atacada! A recíproca também é verdadeira: para que algo tenha repercussão no mundo todo, em geral deve passar por Valkaria. Um herói não pode afirmar ser realmente lendário a menos que tenha passado por Valkaria. Um bardo não é famoso no mundo todo enquanto não tiver se apresentado aos nobres da cidade. Um gladiador não será o maior campeão se não for campeão da Arena Imperial.

A imensa deusa de pedra no centro de Valkaria inspira todos os habitantes. Esta é uma cidade em eterna evolução. Quando a Deusa da Humanidade foi libertada, muitos de seus devotos lamentaram ter de deixar a querida capital para pregar a palavra de sua padroeira mundo afora. Esta é Valkaria, centro da civilização. Valkaria, onde uma deusa é visão comum. Valkaria, que dita os costumes, desejos e ambições de todo o Reinado. Dizem que, se você não está em Valkaria, não está vivo... Mas em poucos lugares existem tantas chances de ser morto.

O PODER NA CAPITAL

Toda essa aglomeração e variedade (sem falar no tamanho descomunal de tudo) são um pesadelo administrativo. Embora Shivara resida em Valkaria e teoricamente governe a cidade, é impossível acumular controle direto da capital com a soberania de todo o Reinado. Apenas administrar Valkaria já seria equivalente a governar um reino de médio porte!

A Rainha-Imperatriz tem a palavra final sobre quaisquer decisões, mas raramente exerce esse direito, exceto nos tópicos mais importantes. A administração diária fica a cargo dos **Lordes Urbanos**, cada um encarregado de governar e supervisionar uma parte da cidade. Há muito tempo, os Lordes Urbanos eram apenas quatro: o Lorde do Norte, do Sul, do Leste e do Oeste, dividindo a cidade em partes iguais. No entanto, logo mais Lordes se fizeram necessários. Hoje em dia existem incontáveis Lordes Urbanos com funções específicas: o Lorde dos Esgotos do Bairro do Recomeço, o Lorde dos Templos de Deuses em Observação, o Lorde das Passagens Subterrâneas sem Monstros... Muitas vezes suas responsabilidades se sobrepõem e ninguém tem certeza sobre qual autoridade governa determinado local. Quando a torre de um mago é ocupada por aventureiros, está sob a jurisdição do Lorde das Construções Similares a Castelos ou do Lorde das Habitações Arcanas? Some-se a isso vários secretários e administradores públicos (o Supervisor das Escolas Não Aventurescas, o Guardião das Estradas Leste-Oeste, o Alcaide dos Becos Considerados Perigosos) e Valkaria se torna um labirinto de burocracia.

Embora isso possa ser um pesadelo para os funcionários públicos e quem depende deles, aventureiros e tipos empreendedores acabam tendo grande liberdade na capital — porque muitas vezes ninguém tem certeza sobre quem deveria controlar suas atividades. Não é um sistema perfeito. Embora vários desses administradores sejam honestos e dedicados, outros querem apenas tirar vantagem de seu cargo. Mesmo que houvesse um grande esforço para reformar essa estrutura, ninguém saberia por onde começar... Ou como delegar toda essa responsabilidade para uma só pessoa.

O processo de escolha dos Lordes Urbanos também não é unificado. Alguns são literalmente lordes: senhores de terras cujo cargo é hereditário. Outros Lordes Urbanos são eleitos por um grupo específico (cidadãos da região, nobres, funcionários da cidade, crianças de determinadas famílias, donos de animais numa área específica, membros de certas guildas...). Isso significa que quase sempre há algum tipo de eleição acontecendo em Valkaria. Ainda há Lordes que ascendem por meio de testes, torneios ou por escolha do Lorde anterior (ou de um nobre específico). Muitas vezes um Lorde Urbano muda sem que os cidadãos sequer fiquem sabendo. Enquanto alguns Lordes Urbanos gastam todo o tempo de que dispõem em suas funções públicas, outros têm cargos menos exigentes. Existem até mesmo aventureiros que ocupam cargos de Lordes Urbanos.

ANATOMIA DE UMA METRÓPOLE

Talvez seja possível descrever com detalhes cada ruela e prédio da maior cidade do mundo — mas seriam necessários diversos volumes, que ficariam obsoletos em pouco tempo. De fato, nenhum mortal pode afirmar com absoluta certeza que conhece cada ponto de Valkaria. Existem tantos becos, praças, hospedarias, passagens subterrâneas e pontes que apenas um verdadeiro explorador poderia mapear todos, numa expedição tão longa e perigosa quanto uma jornada pelo Deserto da Perdição.

Valkaria possui uma grande muralha, assim como quase todas as cidades de grande porte. A muralha já foi demolida várias vezes, para ser reconstruída mais à frente, expandindo os limites da cidade. Sempre houve uma preocupação dos governantes em não deixar que se formasse um ajuntamento grande demais de construções encostadas à muralha do lado de fora, mas nada foi capaz de deter o inchaço e o desenvolvimento de Valkaria, principalmente depois da Guerra Artoniana.

O grande influxo de refugiados e o caráter cada vez mais permanente de acampamentos militares construídos logo fora da capital durante a guerra deram origem a pequenas comunidades que deveriam ser aldeias... Mas que logo se tornaram parte de Valkaria. Os prédios construídos nesses novos povoados não eram rurais ou típicos de vilas, mas influenciados pela arquitetura valkariana. Muitos dizem que isso é causado pela proximidade da deusa. Outros vão além, afirmando que a explosão de desenvolvimento em Valkaria é efeito da ascensão da Deusa da Humanidade à liderança do Panteão. De qualquer forma, a cidade explodiu em poucos anos, espalhando-se pelas planícies ao redor e engolindo aldeias próximas. Hoje em dia, Valkaria é a única **megalópole** conhecida em Arton, ocupando o espaço de um pequeno reino. Muitos garantem que, um dia, Valkaria ocupará todo o território de Deheon.

Boa parte da cidade é dominada por prédios de apartamentos. Essas construções quase desconhecidas em Arton se erguem em torno de um pequeno pátio comunitário e possuem um negócio (como um açougue ou loja) em seu andar térreo. Nos andares superiores há habitações para famílias. Em caso de incêndio, revoada de dragonetes, chuva de meteoros ou outro desastre, os andares superiores são *muito* menos seguros e seus moradores demoram muito mais tempo para descer e fugir à segurança. Assim, os apartamentos superiores são muito mais baratos. De início, os edifícios tinham quatro andares ou menos. Mas a falta de espaço na capital fez com que passarelas e plataformas fossem construídas para ligar os andares mais altos de diferentes prédios. Então novos prédios foram erigidos sobre algumas plataformas, dando origem a torres muito altas e instáveis. Os pontos mais movimentados de Valkaria contam com vários "níveis" de calçadas, entre os quais transitam tanto veículos e animais terrestres quanto criaturas aladas, tapetes mágicos e engenhocas voadoras... Além de pedestres, é claro! Recentemente passaram a existir prédios altíssimos que são verdadeiras cidadelas por si só, projetados para este tamanho. Nesses casos, os andares superiores abrigam arquimagos, ricaços e nobres.

Cidade de Valkaria

Lema: "Nossa Origem, Nosso Destino".

Brasão: de prata um frete de vermelho e bordadura de púrpura.

Gentílico: valkariano.

Regente: Lordes Urbanos.

População: 2.000.000.

Raças Principais: humanos.

Divindades Principais: Valkaria, Khalmyr, Tibar, Marah.

Existe uma dicotomia estranha entre a área *intramuros* (dentro da muralha) e *extramuros* (fora da muralha). Vários bairros extramuros são ricos e bem desenvolvidos, mas mesmo os habitantes de partes humildes intramuros às vezes são um pouco esnobes com seus vizinhos. Tudo que é intramuros é considerado mais tradicional, sólido, "mais valkariano". Muitas pessoas preferem morar intramuros, mesmo que sejam obrigadas a ocupar prédios precários.

A maior parte das ruas é estreita, entre fileiras de prédios altos. Durante o dia, essas passagens estão repletas de transeuntes, mendigos, punguistas, vendedores de rua, pregadores e outros. Para adicionar ainda mais caos, é permitida a entrada de animais e carroças na cidade — muitas vezes, um cavaleiro atropela os pedestres nas ruelas ou uma carroça fica entalada entre duas construções. Existem avenidas largas, levando aos pontos principais

Só Mesmo em Valkaria

A capital do Reinado é uma cidade única. Sendo assim, alguns fenômenos acontecem apenas em Valkaria — pelo menos até onde se sabe.

Valkaria não possui uma guilda de ladrões toda-poderosa. Em vez disso, existem irmandades, organizações criminosas cheias de história e tradição. Veja uma descriçao completa das irmandades, seus negócios, seus líderes e suas rivalidades no **Capítulo 4: Organizações**.

A nobreza de Valkaria também é diferente. Embora existam nobres "comuns" na cidade, o termo "nobreza de Valkaria" denota famílias *incrivelmente* ricas, mesmo para os padrões nobres! Indivíduos que tiram férias nos reinos dos deuses, compram e vendem artefatos, financiam divindades menores e são bajulados por arquimagos. Alguns, como o paladino **Alexandros**, da família **Karmel**, notam a futilidade dessa existência e a abandonam. Outros, como o osteon **Maneto Serpe Noel**, dedicam sua riqueza, sua vida e até mesmo sua pós-vida a ajudar inocentes sem esperar nada em troca… Mas a maior parte da nobreza valkariana vive em um mundo à parte, sem conhecer as dificuldades das pessoas comuns.

A Guarda de Valkaria é, até onde se sabe, a força policial mais avançada de Arton. Dividida em guaritas lideradas por xerifes e sob a supervisão do Lorde da Justiça, a Guarda possui detetives que empregam técnicas sofisticadas de investigação para solucionar crimes. Muitos grupos de aventureiros trabalham em parceria com a Guarda, recebendo o posto de detetives temporários. Esses aventureiros enfrentam um novo tipo de desafio: além de vencer os vilões, precisam coletar provas para que eles sejam julgados e condenados! A Guarda também abre possibilidades de aventuras para alguns que ingressam como patrulheiros e ascendem a detetives. É o caso do guerreiro **Joba**, um órfão criado nas ruas da capital, que conheceu seu grupo numa guarita e partiu com eles para se tornar um herói.

Por fim, em Valkaria existem aventureiros esquisitos chamados "vigilantes mascarados". Esses tipos escondem seus rostos com máscaras e uniformes, adotam codinomes e rondam as ruas e telhados da capital à noite, em busca de criminosos que precisem ser levados à justiça e inocentes que precisem ser protegidos. Ninguém sabe o que leva uma pessoa a viver dessa forma, mas os vigilantes mascarados são figuras polêmicas. Alguns, como **Extinção**, são inimigos da Guarda, pois acham que a lei é muito leniente com os criminosos. Outros, como o **Vingador de Val**, parecem respeitar o trabalho de patrulheiros e detetives. Outros ainda, como **Vendetta**, defendem os ideais da própria deusa Valkaria, sem tanta preocupação com o que a lei dos humanos diz.

e situadas nas zonas mais nobres. É impossível para a Guarda e os Lordes Urbanos vigiar cada ruela; assim, apenas as mais importantes têm aparência de ordem e limpeza, as demais são cheias de cartazes, bandeirolas, pequenos altares, pichações e lixo, controladas por seus próprios moradores. As ruas calçadas com paralelepípedos são maioria, mas ainda existem ruas de terra.

Mesmo os moradores mais humildes podem transitar por (quase) todas as áreas da capital. Não há uma divisão entre pobres e ricos, plebeus e nobres, tão clara quanto em outras cidades. Um tratador de cavalos, lavadeira ou pedreiro visita a estátua de Valkaria, assim como um lorde ou banqueiro. Mendigos têm espaço na Catedral, assim como qualquer mercador de joias. Isso leva alguns valkarianos orgulhosos a dizer que mesmo os pedintes da capital são mais refinados e cultos que os nobres de outras partes.

Contudo, existem enormes contrastes entre áreas ricas e humildes. Nos bairros nobres, lampiões (ou magia, em casos de maior opulência) iluminam as ruas à noite. Na maior parte da cidade, apenas algumas tochas deixadas por moradores ou taverneiros cumprem esse papel. Nas zonas baixas, não há qualquer tipo de iluminação. À noite, as ruas são tão escuras quanto uma masmorra.

Não existem endereços com números e outros tipos de localização precisa — nem mesmo todas as ruas têm nome! Casas e estabelecimentos são identificados em relação a pontos de referência. Ninguém fala do "número 100 da Rua A", mas da "casa vermelha após o Monumento do Anão Caolho".

Tudo isso faz com que atravessar Valkaria seja uma aventura. Um trajeto que demoraria minutos numa metrópole normal pode levar horas na capital do Reinado. Muitos grupos de aventureiros vivem em Valkaria, visitando seus bairros como quem empreende uma jornada pelos ermos, enquanto cidadãos comuns costumam ficar em sua vizinhança, tratando outros bairros quase como terras estrangeiras!

BAIRROS

BAIRRO DO RECOMEÇO

O Bairro do Recomeço é o reduto de inúmeras famílias nobres, descendentes dos primeiros colonos. É dominado por mansões, pequenos castelos e palacetes. Aqui fica o "dinheiro antigo" da capital, os sobrenomes mais tradicionais. Várias regiões são barradas extra-oficialmente pelos guardas e cavaleiros de algumas famílias. Isso teoricamente é proibido, então tudo acontece de maneira velada, com batalhões seguindo os visitantes ou perguntando se eles "precisam de ajuda". Aqui podem ser encontrados parques, monumentos bem cuidados, fontes movidas por magia e todo tipo de luxo que só está disponível para a alta nobreza, mas também áreas públicas acessíveis a todos. O bairro é bem próximo à estátua de Valkaria — não é uma posição tão privilegiada geograficamente, mas conta com muito prestígio.

BAIXA VILA DE LENA

O mais tradicional bairro boêmio de Valkaria, cheio de tavernas, teatros, ateliês, guildas de bardos, palcos improvisados e todo tipo de construção destinada a quem respira a vida noturna. Originalmente, seu nome fazia alusão à Alta Vila de Lena (um bairro logo ao norte), mas desde então a Alta Vila se desmembrou em inúmeras outras vizinhanças. Além dos estabelecimentos comerciais, a Baixa Vila abriga muitas casas antigas — em geral ocupadas por jovens ou artistas, que toleram a barulheira que existe nas ruas à noite. Diz-se que vampiros, mortos-vivos e servos de Tenebra espreitam na Baixa Vila de Lena, misturando-se com os boêmios e os caçando. Este bairro não fica muito longe da estátua de Valkaria, sendo um ponto bastante tradicional da capital.

CIDADE DA PRAIA

O nome confunde os estrangeiros, mas os valkarianos já estão acostumados. Obviamente, este bairro não conta com uma praia — mas diz a história que um mago excêntrico desejava construir uma praia artificial em Valkaria e comprou uma enorme quantidade de terras. O projeto nunca passou de alguns canais cortando as vizinhanças, mas hoje a Cidade da Praia é um bairro famoso. Talvez pelo nome, ou por sua história, ou pela curiosidade das vias fluviais, existe um clima de separação do resto da capital, como se o bairro fosse uma cidade à parte. Seus habitantes são considerados menos sofisticados que os outros valkarianos, caipiras dentro do centro urbano. Também não é um bairro rico, e o preço das propriedades aqui é baixo. A Cidade da Praia abriga muitas oficinas, estábulos, curtumes e outros estabelecimentos pouco agradáveis, além de um bom número de gangues. Curiosamente, seus habitantes têm sotaque um pouco diferente dos outros valkarianos e existe entre eles um forte sentimento de união. Torcem pelos gladiadores naturais do bairro, resmungam sobre "os empolados que moram perto da estátua" e amaldiçoam negócios que se mudam para outros bairros. Quem vai morar em outras áreas de Valkaria é considerado "vendido" ou até mesmo traidor. Nos últimos anos, o famoso império comercial ***Metais do Baixote*** se tornou um dos maiores orgulhos da Cidade da Praia.

FAVELA DOS GOBLINS

Sem dúvida a maior concentração de pobreza e a parte da cidade que recebe maior descaso, esta é uma favela verdadeira. Não há prédios malcuidados ou armazéns abandonados, mas casas feitas de madeira descartada e outros pedaços de lixo. Originalmente, os casebres da Favela eram feitos de pedras empilhadas, semelhantes a iglus, mas mesmo esta técnica está sendo abandonada, pois os goblins não têm mais acesso ao material.

Há uma rede de túneis subterrâneos na Favela dos Goblins, que leva a outras partes de Valkaria. Apenas os próprios goblins conhecem toda a extensão dessas rotas; as autoridades estão sempre fechando os túneis que descobrem e procurando outros. A rede subterrânea causa desabamentos com certa frequência, quando o próprio chão entra em colapso sob alguma casa, soterrando inúmeros moradores. A vida dos goblins é curta e brutal, mas há um forte sentimento de comunidade na Favela. Os goblins cuidam uns dos outros, mas este pode ser um lugar muito perigoso para pessoas de outras raças. O grande protetor da Favela dos Goblins é o vigilante mascarado conhecido como **Goblin Herói**, uma figura mítica que muitos dizem nem mesmo existir. A Favela também é palco de grandes experimentos e testes de invenções inusitadas. Um de seus maiores inventores é **Albert**, um goblin de intelecto genial que já recusou vários convites para integrar oficinas de prestígio na capital.

MERCADO

O imenso mercado de Valkaria é um verdadeiro bairro por si só, uma aglomeração de lojas permanentes e tendas que são montadas e desmontadas a cada dia. Os donos dessas tendas temporárias competem entre si pelos melhores lugares, chegando cada vez mais cedo para garantir suas vagas. Quase tudo pode ser comprado aqui. Lojas famosas e tradicionais são

o ***Empório Bélico de Bellantor*** (loja de armas de posse de um anão), a ***Sassafrás Artigos Alquímicos*** (produtos de alquimia e componentes mágicos), ***Legrasse & Legrasse*** (irmãos meios-elfos alfaiates), ***Loja Boca Cheia*** (doces, principalmente gorad — agora muito caro devido às Guerras Táuricas) e a ***Ponte do Conhecimento*** (os copistas de livros mais rápidos do mundo conhecido). Obviamente, existe uma infinidade de lojas e tendas *fora* do mercado — mas o espaço tradicional ainda é muito valorizado.

NITAMU-RA

O bairro tamuraniano, criado quando o imperador de Tamu-ra transportou os sobreviventes do ataque da Tormenta. É radicalmente diferente do resto de Valkaria: em vez de gritaria e ruas apertadas, serenidade e jardins bem tratados. Em vez de gente de todas as raças e etnias berrando para vender produtos, um povo quieto e trabalhador, que se esforça em silêncio para o bem-estar geral. No entanto, cada vez mais "estrangeiros" (ou seja, aqueles sem ascendência tamuraniana) visitam Nitamu-ra, por curiosidade ou para comprar as mercadorias exóticas que só podem ser encontradas neste local. Muitos tentam conseguir um mestre que os treine como samurais ou em alguma arte marcial. Alguns habitantes do bairro veem isso com desprezo, mas outros acolhem os visitantes, apreciando o interesse por sua cultura. Da mesma forma, muitos tamuranianos jovens rejeitam as tradições de seu povo, passando cada vez mais tempo em outras áreas da cidade e vestindo-se como os demais valkarianos. Desde a destruição da área de Tormenta de Tamu-ra, existe um levante para que os moradores do bairro voltem à ilha, para começar a reconstrução.

REFÚGIO DA FELICIDADE

Outro bairro nobre — mas dominado pelas famílias que ascenderam há pouco tempo. Fica próximo à muralha e é planejado por engenheiros, sendo uma verdadeira obra de arte, com jardins e estátuas por todos os cantos. Conta até mesmo com uma miniatura da estátua de Valkaria. Tudo a respeito do bairro (incluindo seu nome e decoração) é considerado brega pelos aristocratas tradicionais. O Refúgio da Felicidade também atrai aventureiros que enriquecem subitamente (e que muitas vezes perdem tudo com igual rapidez). O guerreiro conhecido apenas como **Smarth** é notório por abrigar em sua mansão inúmeros "colegas aventureiros" e "parentes desconhecidos" que costumam "pegar emprestados" seus itens mágicos, joias, baús cheios de tibares... Talvez a gigantesca fortuna do herói o impeça de notar isso — ou talvez seja seu diminuto intelecto.

PONTOS DE INTERESSE

ARENA IMPERIAL

O maior centro de combates de gladiadores e eventos esportivos no mundo conhecido, rivalizando apenas com a Arena de Tiberus. Em geral, as lutas não são até a morte — inclusive porque treinar gladiadores é muito caro! A Arena Imperial é fonte de grandes celebridades, como a estrela meia-elfa **Loriane**. Recentemente, o golem conhecido pelo sugestivo nome de **Triturador** vem ganhando fama na Arena. Muitos afirmam que um construto fabricado para lutar possui vantagens injustas sobre outros competidores. Além disso, o Triturador parece não entender que seus adversários são criaturas vivas, ocasionalmente matando os derrotados em lutas que deveriam ser seguras.

Muitos gladiadores contam com empresários, patronos e uma verdadeira equipe de apoio: ladinos para descobrir fraquezas dos adversários, clérigos para curar suas feridas, bardos para espalhar sua fama, arcanistas para anular qualquer trapaça mágica... Além de lutas tradicionais entre os gladiadores da casa, são comuns embates entre grupos de aventureiros, batalhas contra monstros e campeonatos amadores.

BANCO TIBAR

Existem inúmeros agiotas e "emprestadores de dinheiro" na capital, mas este é um dos únicos bancos oficiais. De posse de clérigos de Tibar, o Deus Menor do Comércio, e considerado sagrado, este centro financeiro empresta dinheiro a altos juros, protege os recursos de ricaços e transfere fundos para os mais distantes locais (algo muito útil para aventureiros em jornadas). Os cofres contam com proteções mágicas e mundanas, mas isso não impede que haja tentativas de roubo de tempos em tempos. Uma das mais notórias (e de maior sucesso) foi realizada pelo espadachim e clérigo de Valkaria **Haggen Maavis**, que foi encontrado e capturado após deixar um bilhete dentro dos cofres — dizendo que nunca tivera o objetivo de roubar, apenas de desafiar a si mesmo. Alguns acusam o Banco Tibar de colaborar com vilões, aceitando ouro saqueado ou proveniente de atrocidades. Outros chegam mais longe, dizendo que a instituição, além de dinheiro e riquezas, também guarda em seus cofres almas e outras moedas de troca profanas de demônios e deuses malignos! Existem casos de aventureiros contratados para se infiltrar no banco e descobrir quem são seus clientes mais misteriosos.

A Arena Imperial de Valkaria, com seus eventos de lutas e demonstrações

Estátua de Valkaria

O ponto de chegada da caravana de refugiados de Lamnor, que marcou o fim de sua jornada de redenção. Também o marco zero da fundação do Reinado e o grande símbolo do encontro entre as culturas dos dois continentes. A área ao redor, muitas vezes chamada apenas de "centro", é repleta de vendedores, tavernas, guias, teatros e outras curiosidades. É uma das áreas mais caras do Reinado — um taverneiro aqui ganha muito dinheiro com turistas e peregrinos, mas precisa pagar taxas que fariam qualquer mercador comum desmaiar! Mesmo assim, este é um dos espaços mais democráticos de Arton, com altos nobres e artesãos humildes transitando pelas mesmas ruelas e bebendo nas mesmas tavernas. Atraindo tanta gente, a zona ao redor da estátua é um prato cheio para bandidos e vigaristas de todo tipo. De tempos em tempos, há um esforço para "limpar" a área, substituindo tavernas insalubres por ateliês, templos e lojas de lembranças, e expulsando os aproveitadores. No entanto, eles sempre voltam. Também é comum ver perto da estátua o mendigo louco **Tilliann**, além de uma grande variedade de tipos pitorescos, bardos e qualquer um em busca de atenção e fama. Recentemente a área próxima à estátua viu a chegada do ***Empório Purpúrea***, um fabricante de cosméticos de posse de uma fada muito honesta e, até onde se sabe, o primeiro comércio no modelo "funil invertido" de Arton. Outro destaque é o escritório de advocacia ***Reston & Dubitatius***, dedicado a defender acusados que não têm condições de contratar seus próprios advogados — e famoso pelo slogan "um escritório que existe", típico de seus sócios, dois devotos de Tanna-Toh.

Palácio Imperial

Uma construção monumental, considerada uma das maravilhas de Arton. O Palácio Imperial abriga a Rainha-Imperatriz e sua corte, além de incontáveis nobres e servos. O palácio é uma das estruturas mais seguras de todo o mundo. Conta com guerreiros, magos e clérigos poderosos, além de magias permanentes em suas paredes e cômodos. Existe uma sala de guerra sem portas ou janelas, que só pode ser acessada através de magias protegidas por senhas e palavras secretas. A área ao redor do palácio é a única em Valkaria oficialmente proibida para as pessoas comuns. Existe um perímetro patrulhado por guardas (que contam com magos e outros especialistas). Apenas convidados e servos do palácio têm permissão de andar por essas ruas. Em caso de invasão, os guardas convergem para o intruso, soldados são chamados e magias fecham as ruas com muralhas de ferro, portais e outros efeitos.

Praça de Diversões e Maravilhas Grimbo

Há décadas, o ilusionista hynne Grimbo Tuluntum decidiu construir uma imensa área com brinquedos mecânicos, diversões movidas por magia ilusória e todo tipo de maravilhas para as crianças de Valkaria. Seria um "parque de diversões". No entanto, depois da morte do fundador, a Praça Grimbo se tornou cada vez mais decadente — seus filhos nunca se interessaram pelo negócio. Alguns brinquedos estão interditados, enferrujados e imóveis. Outros, apesar do estado lamentável, ainda são usados (diz-se haver um grande número de acidentes, acobertados pela família Tuluntum). "Atores" meio bêbados desfilam em fantasias puídas, retratando heróis artonianos em forma caricatural, em meio a imensas estruturas periclitantes de metal e madeira. A "casa assombrada" ilusória hoje em dia, segundo boatos, é *realmente* assombrada pelos fantasmas das vítimas de acidentes. E a "Roda da Ambição" (engenhoso artefato mecânico, que deveria elevar os visitantes até a altura da cabeça da estátua de Valkaria) conta com apenas metade de suas gôndolas, todas rangendo e pendendo perigosamente. "Engenheiros" goblins são contratados para dar um jeito temporário nos brinquedos. Mesmo assim, existem famílias que visitam o lugar, atraídas pelo baixo preço.

A Rocha Cinzenta

A prisão de Valkaria não fica no subterrâneo do Palácio Imperial, mas em um enorme prédio lúgubre e abrutalhado, na forma de um grande paralelepípedo, sem portas e entradas visíveis. Conhecida como "Rocha Cinzenta", esta prisão abriga detentos permanentes (que cumprem penas de anos, décadas ou perpétuas) e prisioneiros temporários, que aguardam deportação, envio para a Arena ou até mesmo execução. Existem alas especiais para contenção de mortos-vivos e demônios, e toda a prisão conta com um poderoso efeito que bloqueia poderes de todos os tipos. Diz-se que, nos porões da Rocha, há um prisioneiro que está lá há mais de um século, na solitária. Ninguém conhece sua identidade, ou mesmo tem certeza de sua existência. O diretor da prisão é **Bartolakk**, um golem de ferro inteligente construído especificamente para esta função, que nunca dorme e está sempre trabalhando.

Gazeta do Reinado

Existem pouquíssimos veículos de informação impressos em Arton e a *Gazeta do Reinado* é decididamente o maior e mais importante. Sua sede fica no segundo andar de um prédio humilde, acima de um açougue (as brigas entre os dois estabelecimentos são lendárias). A *Gazeta* é um trabalho de amor dos editores e redatores que escrevem as matérias e operam as prensas, conhecidos apenas como **"Goblins de Valkaria"**. Também há alguns repórteres e correspondentes voluntários espalhados por todo o Reinado, que enviam relatos de suas aventuras e de acontecimentos importantes em outros reinos. Os editores da *Gazeta* são caóticos, sensacionalistas e exaltados, mas não têm medo de falar a verdade. Isso rende vários inimigos aos Goblins, mas eles não parecem se importar — ou há sempre outros goblins para tomar seu lugar. A sede já foi alvo de vários ataques e já houve verdadeiras batalhas em que os Goblins de Valkaria defenderam a *Gazeta* com armas. A *Gazeta* por enquanto é apenas uma folha dobrada e impressa dos dois lados, mas já teve grande importância para a divulgação de informações, principalmente durante a Guerra Artoniana.

Biblioteca das Duas Deusas

Este grande prédio é tanto um local de conhecimento e escritório de copistas quanto um templo a Tanna-Toh. Diz-se que, devido à bênção de Valkaria, pesquisas destinadas ao avanço da ciência e a aventuras têm especial sucesso quando conduzidas aqui. Embora monges copistas de Tanna-Toh trabalhem na biblioteca, reproduzindo tomos sensíveis ou perigosos, o lugar também conta com uma prensa e está começando a produzir seus primeiros materiais em grande escala. Diferente da maior parte das bibliotecas em Arton, a Biblioteca das Duas Deusas permite que os visitantes retirem livros, pegando-os emprestados e devolvendo depois de um prazo estipulado. Os bibliotecários tradicionais consideram essa prática uma heresia.

Estranhamente, ninguém nunca conseguiu mapear a biblioteca por completo, mesmo tendo em mãos as plantas originais. Dizem que o arquiteto que projetou o prédio enlouqueceu pelo excesso de conhecimento que adquiriu durante a construção e que os projetos não são precisos. Mas isso não explica a complexidade da biblioteca e alguns visitantes garantem que parte do prédio está ligada ao reino de Tanna-Toh ou a reinos divinos mais sinistros, e que há bibliotecários misteriosos que surgem e desaparecem sem explicação.

A bibliotecária-chefe é **Venera Vettrano**, uma clériga de Tanna-Toh que parece conhecer *tudo* sobre os livros armazenados aqui. Na verdade, sua fascinação com tomos perigosos, arcanos, malditos e profanos é tamanha que algumas pessoas temem que ela mesma esteja se corrompendo com conhecimento proibido. Na biblioteca também existe um **Hellaron**, um golem que é uma extensão do Helladarion, o artefato vivo e

sumo-sacerdote de Tanna-Toh. O Hellaron da Biblioteca das Duas Deusas tem acesso a todas as informações que o Helladarion conhece, mas sua tarefa aqui é restrita a ajudar visitantes com informações presentes nos livros. Assim, muitos aventureiros se veem frustrados, sendo obrigados a procurar alguma pista do conhecimento que desejam nas infindáveis prateleiras da biblioteca antes de receber seu auxílio. Uma figura curiosa na biblioteca é o detetive-livreiro **Vannarian**, um paladino de Tanna-Toh que recupera tomos roubados ou nunca devolvidos, mas que reluta em preservar conhecimentos que ninguém deveria ter…

Catedral de Valkaria

O centro de adoração comunitária da Deusa da Humanidade não é realmente a sede de sua religião — os devotos de Valkaria precisam estar em constantes jornadas e não podem ficar presos a um só templo. Assim, em vez de abrigar os membros mais poderosos do clero, a Catedral de Valkaria é um local onde todos os habitantes da cidade podem se reunir e, mesmo que não sejam devotos, prestar homenagem à padroeira da capital. Na Catedral, nobres sentam ao lado de plebeus, aventureiros compartilham o mesmo espaço com artesãos e figuras célebres como heróis e arquimagos são deixadas em paz e tratadas como qualquer cidadão.

A Catedral foi um dos primeiros prédios construídos em Valkaria, ainda sob a supervisão de Roramar Pruss, e já era impressionante na época, contando com a tradição dos grandes feitos arquitetônicos de Lamnor. Outros reis buscaram adicionar ainda mais pompa ao templo e, com os séculos, a Catedral de Valkaria se tornou uma das igrejas mais suntuosas de Arton. Toda nova técnica de engenharia era exibida aqui. Os maiores escultores do mundo contribuíam com suas obras. O espaço amplo abriga milhares de fiéis. Os vitrais trazidos diretamente de Cosamhir filtram a luz natural, criando um efeito magnífico e caleidoscópico.

Alguns afirmam que, depois da Libertação de Valkaria, tudo isso se intensificou ao ponto do exagero. Os verdadeiros devotos não podiam ficar presos à Catedral. Arquitetos sagrados cuja maior ambição era contribuir com o prédio agora se viam impedidos de supervisionar seus projetos. O paradoxo de um local estável para adorar uma deusa sempre em movimento se tornou insolúvel. Durante mais de um ano, a Catedral de Valkaria ficou sem liderança eclesiástica.

Então teólogos, através de contato com a deusa, meditação e estudo, conseguiram desenvolver um novo dogma. A Catedral admite que um **Alto Clérigo** a presida durante um ano — depois desse período o devoto mais uma vez seria obrigado a partir. Esse Alto Clérigo *não* é o sumo-sacerdote de Valkaria. Cada novo Alto Clérigo é escolhido por aclamação dos fiéis. Arquitetos e engenheiros devotos mantêm a bênção da deusa enquanto estiverem realmente contribuindo com elementos novos e ambiciosos ao templo. Assim, a Catedral já teve muitos Altos Clérigos e seu estilo está cada vez mais irreconhecível.

Um enorme relógio na parede frontal é só a mais óbvia das maravilhas que foram incorporadas à Catedral de Valkaria nos últimos anos. Também há uma torre que parece delgada demais para se sustentar, uma nova ala feita de matéria vegetal viva, um saguão situado parcialmente no Reino de Valkaria e uma câmara capaz de amplificar qualquer som até o volume de uma tempestade, entre outras inovações.

Talvez a adição mais notória seja a catacumba abençoada, onde se criou uma nova tradição de sepultar aventureiros caídos. Os restos mortais de grandes heróis já foram trazidos para cá, enquanto grupos menos gloriosos realizam peregrinações para conceder a seus companheiros mortos a honra do descanso eterno na Catedral. Apenas aventureiros que tenham morrido no decorrer de uma missão recebem o direito de estar aqui. Diz-se que a catacumba abençoa todos que seguirem o legado de um aventureiro sepultado nela — continuando seu nome, levando o grupo adiante ou completando uma missão deixada pela metade.

Casa de Repouso Millicent para Espíritos Atormentados

Algo quase desconhecido em Arton, este é um manicômio, um lugar para tratamento daqueles considerados insanos. O lugar é administrado até hoje por sua fundadora, **Ellanie Millicent**, uma clériga de Marah. Embora Millicent tenha as melhores intenções, a Casa de Repouso é uma verdadeira prisão, pois precisa conter os pacientes mais violentos. A falta de recursos torna as condições de vida bastante precárias, quase como em uma masmorra. O local foi fundado pouco antes da chegada da Tormenta e recebeu uma enxurrada de pacientes quando quase todos os sobreviventes da Tempestade Rubra mostraram estar insanos — o que também deu ao nome da instituição o ar de um trocadilho de mau gosto. Ainda há muitos tamuranianos e veteranos do Exército do Reinado enlouquecidos pela Tormenta ocupando os quartos/celas. Vez por outra há uma fuga, principalmente de internos com propensão ao crime e à violência. Contudo, não são os únicos. Um dos pacientes mais extraordinários da Casa de Repouso é **Jack Flowers**, um bufão louco obcecado por matar Nimb.

BIELEFELD

O REINO DOS CAVALEIROS

Muitos lugares em Arton possuem grande população de aventureiros ou já foram palco de sagas épicas. Contudo, nenhuma nação é mais voltada ao ideal heroico que Bielefeld. Chamado de "Lar da Ordem da Luz" e "Reino da Cavalaria", Bielefeld é uma terra de tradições arraigadas e história rica.

Com grandes e orgulhosos castelos dominando terras povoadas por plebeus e fazendeiros, o reino depende da relação de confiança e lealdade entre vassalos e suseranos. Em Bielefeld, honra vale mais que dinheiro. E neste reino nada simboliza mais a honra do que as ordens de cavalaria — em especial a Ordem da Luz. O jovem rei de Bielefeld, Khilliar Janz, toma poucas decisões importantes sem consultar o líder da ordem, Alenn Toren Greenfeld. A ordem é ligada ao reino, o reino tem a ordem como seu maior símbolo. As tramoias, intrigas e jogos de poder dos aristocratas não apagam o espírito de Bielefeld: a crença de que a cavalaria sempre defenderá Arton.

HISTÓRIA

Apesar de sua tradição heroica, as raízes de Bielefeld são encharcadas de sangue.

Thomas Lendilkar, o fundador do reino, era um cavaleiro e líder de um grupo de aventureiros na jovem cidade de Valkaria. Thomas acreditava que o destino dos refugiados de Lamnor não era permanecer sob a proteção da deusa para sempre. Assim como muitos outros, empreendeu uma jornada para desbravar novas terras. Alguns historiadores garantem que ele não queria nada além de um lar para seu povo. Outros dizem que não aceitava ser apenas mais um entre iguais. Queria governar. Queria conquistar.

Thomas partiu rumo a leste com seu grupo de aventureiros e logo se envolveu em conflitos. Houve interações pacíficas, mas em geral a passagem dos aventureiros foi marcada por fogo e aço. Apesar disso, Thomas considerou aquele terreno ideal para a formação de uma nação independente. Havia relativamente poucos monstros e muitas riquezas naturais.

Quando chegou à costa, deixando um rastro de destruição e estandartes fincados, Thomas Lendilkar ordenou a construção de um templo ao Deus da Justiça e fundou sua "capital", que batizou de Lendilkar. O ano era 1021 da chegada dos elfos. Ele se declarou rei do novo reino de Bielefeld. Não há consenso sobre a origem do nome. Alguns afirmam que "Bielefeld" era o nome da casa nobre à qual a família Lendilkar servia no velho continente. O que Thomas queria ao batizar seu reino assim? Afirmar que era o verdadeiro representante da Casa Bielefeld? Conseguir o favor desses nobres? Provavelmente nunca se saberá a verdade, mas uma identidade nacional se formou rapidamente e, em poucos anos, os colonos já se consideravam pertencentes a Bielefeld, não a suas antigas nações.

Talvez tenha sido esse entusiasmo pelo novo lar que tenha impulsionado o sucesso e a prosperidade de Bielefeld logo em seu início. Thomas Lendilkar concedeu títulos de nobreza a todos que se dispusessem a pacificar e proteger uma região. Diz-se que, independente de seu caráter, o fundador era extremamente carismático, decidido e inteligente.

Os nobres que concordavam com suas políticas sangrentas ficaram concentrados na capital litorânea, enquanto aqueles que procuravam distância do fundador se espalharam pelo território. Entre esses destacou-se a família **Janz**, opositores de Lendilkar, que ergueu um forte mais tarde conhecido como o Castelo Roschfallen. Outros fortes foram erguidos por todo o reino, demarcando feudos. Sem muita relação com o rei, as novas famílias nobres precisavam defender suas próprias terras. Independentes, criaram entre si laços de suserania e vassalagem que continuariam para sempre. O novo reino cresceu em velocidade espantosa e sua glória inicial foi impressionante. Lendilkar despontava como um dos mais ambiciosos conquistadores, enquanto os outros senhores feudais exemplificavam o dever protetor dos nobres para com o povo. Talvez até mesmo Deheon empalidecesse frente à vastidão que na época englobava o que hoje são os Ermos Púrpuras e Aslothia. Por um tempo, pareceu que Bielefeld seria o poder dominante em Arton e Thomas Lendilkar seria o maior dos reis.

A PRIMEIRA DERROTA

Os olhos de Thomas Lendilkar se voltaram para mais longe. Se a capital era litorânea, fazia sentido que Bielefeld fosse uma potência naval. Em 1037, ele decidiu que o próximo alvo de expansão estava nos mares. Na ilha de **Khubar**.

O que o rei queria com uma ilha, quando havia tanta terra para ser conquistada no continente? Talvez a riqueza de Khubar tenha atraído Thomas. Talvez isso fosse só o primeiro passo na formação de uma marinha capaz de invadir Lamnor. Fosse qual fosse sua intenção nos mares, Thomas Lendilkar só conheceu a ruína. Khubar é protegido por **Benthos, o Dragão-Rei dos Mares**. Quando as tropas de Bielefeld desembarcaram na ilha, os sábios e xamãs se reuniram e convocaram seu guardião.

A fúria de Benthos foi terrível. Os exércitos de Bielefeld fugiram aterrorizados, suas naus foram destruídas como brinquedos. As ondas rugiram num maremoto incontrolável que engoliu a costa de Bielefeld e devastou a capital. Thomas Lendilkar, a família real, quase todos os aventureiros de seu grupo original e vários nobres morreram. Subitamente, Bielefeld era um reino com forte identidade nacional e relações sólidas de lealdade… Mas sem liderança.

Talvez Benthos tenha feito um bem imensurável ao povo do Reinado.

Deheon interveio, assumindo o papel de liderança que teria para sempre. Um corpo diplomático intermediou a paz entre os nobres restantes de Bielefeld e os regentes de Khubar. A duquesa **Raissa Janz** se destacou nesse acordo, colocando fim aos ímpetos guerreiros de alguns que desejavam reparações ou retaliação. Entre os grandes apoiadores de Raissa estava a família **Donovan**. A maior voz de dissidência estava na poderosa família **Asloth**.

UMA NOVA DINASTIA

Com a paz estabelecida, restava achar um rei. Arautos e aventureiros procuraram herdeiros de Thomas Lendilkar; sábios vasculharam tomos genealógicos em busca de ligações com outras famílias. Nada foi encontrado — os Lendilkar tinham sido extintos no novo continente. Existe o boato de que já nesta época um grupo de devotos de Hyninn ajudava o reino nas sombras, fazendo o trabalho sujo que os nobres e cavaleiros não podiam aceitar, mas os historiadores garantem que não passa de teoria de conspiração… Sem um herdeiro, uma assembleia de nobres elegeu Raissa Janz como nova rainha de Bielefeld. Tamanha era sua aclamação que a lei hereditária se manteve, frustrando manobras dos Asloth para que houvesse uma eleição periódica. A nova família real Janz foi coroada pelo sumo-sacerdote de Khalmyr, permanecendo no poder desde então.

O reino nunca se recuperou da destruição de sua marinha. Até mesmo a defesa da costa do reino ficou a cargo da Patrulha Costeira, cujo dever nunca se estenderia até o alto-mar. A família Janz tem uma desconfiança quase supersticiosa da exploração naval — acreditam que, sobre um cavalo, vai-se longe. A bordo de um navio, vai-se longe *demais*. Este dogma não oficial recebe o apelido de **"Doutrina da Ferradura"**: um nobre de Bielefeld deve interferir apenas até onde seu cavalo puder levá-lo.

A capital passou a ser o ducado de **Roschfallen**, lar dos Janz, que se expandiu para uma cidade completa. Mas Roschfallen nunca chegou a ser a cidade mais importante do reino — **Norm** seria seu símbolo mais verdadeiro. Era um arcebispado de Khalmyr, capaz de unir nobres e plebeus, tendo uma relevância que Roschfallen jamais conquistou. Até hoje Roschfallen é considerada "terra dos Janz".

A história de Bielefeld seguiu sem grandes reviravoltas durante séculos — a cavalaria e a tradição feudal mantiveram a lei e controlaram a sede de conquista. A fundação da **Ordem da Luz** por Arthur Donovan II em 1290 solidificou o reino como terra de heróis. A relação de amizade próxima da família Janz com os Donovan afastou qualquer medo de que a sanha expansionista voltasse.

Mas, em 1300, as tensões aumentaram de novo.

IRMÃO CONTRA IRMÃO

A família Asloth, invejosa e sedenta de poder, nunca adotara os valores e tradições da cavalaria. O **Condado de Portsmouth**, governado pelos Asloth, se dizia uma "terra de liberdade", onde os "pomposos cavaleiros" não dominavam a plebe. Os Asloth empregavam companhias mercenárias em vez de um exército estabelecido, afirmando que era a maneira mais justa de defender suas terras. Na realidade, estavam formando as bases do que seriam tropas sem lealdade nenhuma ao povo de Bielefeld.

Os Asloth também recrutaram outro tipo de "tropas". Ao longo de anos, cooptaram bardos, espiões e planejadores em todo o Reinado. Usaram-nos de forma insidiosa, como agentes infiltrados em castelos, tavernas, fazendas, cidades... Inúmeros pontos do continente, sempre se fazendo passar por gente comum. Esse verdadeiro exército da intriga foi mais tarde apelidado em Bielefeld de **Ordem dos Covardes**.

Usando seus agentes, os Asloth começaram uma bem-sucedida campanha difamatória contra a coroa de Bielefeld e a cavalaria. Até hoje vários artonianos ouvem a palavra "cavaleiro" e pensam em um aristocrata brutal e autoritário. As próprias ordens foram prejudicadas por isso, com vários jovens honrados rejeitando a cavalaria e muitos ambiciosos mesquinhos se voltando a ela.

Os mercenários de Portsmouth atacaram as nações dos Ermos Púrpuras, usando armaduras de cavaleiros e estandartes de famílias nobres de Bielefeld. A região dos Ermos era autônoma, apesar de nos mapas ser parte do reino. Com as famílias nobres e ordens de cavalaria incriminadas pela violência dos mercenários, não demorou para que as vítimas revidassem, iniciando uma série de ataques a cidades de Bielefeld. A intriga chegou a Deheon: segundo as mentiras de Portsmouth, mais uma vez Bielefeld se mostrava um conquistador sanguinário. Deheon decretou que os Ermos Púrpuras seriam independentes e, para todo o Reinado, pareceu que Bielefeld era expansionista e tinha sido derrotado mais uma vez. O trono estava desacreditado.

Foi este poder abalado que enfrentou a sangrenta guerra civil de 1389.

O **Conde Ferren Asloth**, conhecido como "o Velho Abutre", era infame em Bielefeld. Portsmouth era uma terra vasta, mas Ferren se dizia um governante humilde e oprimido. Proibia a magia, afirmando que era uma forma de "defender os mais fracos". Implorava para que os impostos fossem diminuídos — segundo Asloth, um condado que nem mesmo possuía fortes da Ordem da Luz estava sendo obrigado a pagar pela cavalaria que só existia para pisoteá-lo.

Bielefeld

Nome Oficial: Reino de Bielefeld.

Lema: "Afiada É a Lâmina da Justiça".

Brasão: talhado de prata e azul, uma balança de ouro brocante.

Gentílico: bielefeldense.

Capital: Roschfallen.

Forma de Governo: monarquia hereditária.

Regente: Rei Khilliar Janz.

População: 1.600.000.

Raças Principais: humanos, anões, goblins, hynne.

Divindades Principais: Khalmyr, Lena, Aharadak.

A **Revolta a Pé**, apelido de uma série de ataques de plebeus e pequenos nobres contra cavaleiros em Portsmouth, pareceu um movimento espontâneo, mas não passou de uma maquinação de Ferren Asloth — o estopim da guerra civil. Na realidade, as companhias mercenárias já estavam de prontidão e, assim que houve a primeira retaliação por parte dos cavaleiros, atacaram em massa. A justificativa: independência. A realidade: mais um passo no plano sinistro do Velho Abutre.

A **Guerra Civil de Bielefeld** foi triste e brutal. O reino não podia ceder, sabendo que uma rendição

"Neste dia de luto, juramos que a espada de Bielefeld jamais voltará a se erguer contra as ilhas. Não por temer a força do Dragão-Rei… Não para evitar um castigo… Mas por sabermos que esta é a verdadeira justiça. Não a justiça de um rei. A justiça de Khalmyr!

A vitória de Khubar é a vitória de Khalmyr. A derrota de uma invasão injusta é o triunfo do Deus da Justiça e, assim, também o triunfo de Bielefeld.

Sob o julgamento de Khalmyr e sobre a tumba de nosso rei morto, temos orgulho de oferecer ao povo de Khubar nossa rendição incondicional."

— Trecho do discurso de rendição de Raissa Janz a Khubar.

significaria o abandono de parte de seu povo à crueldade do Velho Abutre. Aldeias separadas por um mero riacho massacraram-se mutuamente. Familiares lutaram entre si, famílias foram dilaceradas. Os mercenários decaíram para hordas de carniceiros — quando não havia saque suficiente nas terras inimigas, saqueavam as próprias aldeias de Portsmouth. Muitos morreram, muitos perderam tudo. Apesar disso, Bielefeld lutou com honra. As mentiras dos Asloth não foram capazes de mascarar a realidade de que, mesmo nesse conflito horrendo, a Ordem da Luz tomou a frente e nunca recorreu às táticas baixas e assassinas do inimigo. Vários cavaleiros da Luz construíram suas reputações na guerra civil, fazendo defesas heroicas contra as traiçoeiras tropas de Portsmouth.

Deheon interveio uma última vez, com uma neutralidade que afrontava Bielefeld. A indignação ameaçou fazer o reino inteiro se voltar contra o Reinado — o que talvez fizesse parte do plano de Ferren. Mas, no final, a paz no continente era mais valiosa. Seguindo orientação (ou comando) da Coroa do Reinado, Bielefeld reconheceu a independência de Portsmouth.

E foi assim, reduzido a uma fração do que já tinha sido, que Bielefeld embarcou numa nova era de provações.

O Século Heroico

Talvez seja cedo para dizer, mas os bardos já chamam o período a partir de 1400 de "Século Heroico".

A presença do cavaleiro da Luz **Orion Drake** num forte isolado durante um ataque do caçador de recompensas e algoz da Tormenta **Crânio Negro** em 1405 deu início a uma série de eventos que colocou Bielefeld na linha de frente da luta contra a Tempestade Rubra. Impulsionado pelo herói, o reino mandou tropas para enfrentar um exército corrompido que marchava rumo a Trebuck. Com seu avanço detido na fronteira do reino que hoje é a Supremacia Purista, Bielefeld precisou pagar Wynlla por um imenso ritual de transporte de tropas. Os cofres de Roschfallen nunca se recuperaram, mas os soldados e cavaleiros chegaram a tempo para se unir ao **Exército do Reinado** e derrotar as hordas aberrantes na beira de uma área de Tormenta. Durante esta guerra, o jovem cavaleiro **Vincent Gherald** se revelou corrompido e espalhou a corrupção por toda uma geração de cavaleiros em Norm, resultando numa noite de massacres — veteranos contra novatos, pais contra filhos.

As ações de Orion Drake, que incluíram a destruição da primeira área de Tormenta e a libertação da ilha de **Tamu-ra**, levaram a cavalaria mais uma vez ao ápice do ideal heroico. Bielefeld viu um enorme influxo de jovens desejando ser escudeiros, inclusive vindos de outros reinos. Mais tarde, a relação de Orion e do Alto Comandante da Ordem da Luz **Alenn Toren Greenfeld** com a Rainha-Imperatriz Shivara contribuiu para que o reino fosse o principal aliado de Deheon na Guerra Artoniana. Como terra de cavaleiros guiada por Khalmyr, Bielefeld não guarda rancor contra as intervenções históricas e, hoje em dia, está intimamente ligado ao Reino Capital. Diz-se que, se Deheon usa a coroa, Bielefeld empunha espada e escudo.

Bielefeld foi fundamental para a derrota dos puristas — e sofreu por isso. Após a morte do então **Rei Igor Janz**, seu filho Khilliar Janz assumiu o trono. Inexperiente, no meio de uma guerra de proporções inéditas, o jovem rei triunfou com o apoio de heróis aventureiros. A Ordem da Luz assumiu a liderança em diversas batalhas. O ódio dos puristas contra Bielefeld foi tamanho que o reino chegou perto de se desfazer. A capital foi sitiada e recoberta de névoa escura e mágica. A cidade de Norm foi invadida, tropas inimigas chegaram aos portões do Castelo da Luz. Nobres ficaram ilhados, a cadeia de lealdade foi ameaçada. Por um tempo, parecia que Bielefeld iria desmoronar em uma série de pequenos feudos.

Felizmente, isso foi evitado. A vitória do Reinado numa batalha crucial foi a força que impulsionou Bielefeld a resistir, mais unido do que nunca. A Espada e o Escudo do Reinado permanecem erguidos. Não importa que Bielefeld seja menor em extensão. Sua honra é maior do que nunca.

GEOGRAFIA

Bielefeld é uma terra cercada de inimigos. A oeste, a Supremacia Purista se espalha, vasta e poderosa. Uma área que costumava pertencer ao Reino da Cavalaria agora é território disputado entre as duas nações — a Conflagração do Aço. A leste, Aslothia, terra de mortos-vivos e mercenários cruéis. A norte, os Ermos Púrpuras poderiam ser neutros ou até aliados, mas o histórico de Bielefeld cobra seu preço. O mar é a única saída do reino, mas a marinha de Bielefeld ainda não se recuperou de séculos de negligência.

Assim, simplesmente chegar a Bielefeld é uma aventura. O reino não passa fome devido a seu terreno naturalmente favorável, mas qualquer transporte é caro e demorado. Nobres contratam grupos de aventureiros para escoltá-los através de Aslothia, enquanto cavaleiros buscam heróis para acompanhá-los nessa jornada. A coroa do reino também busca aventureiros para ir até Doherimm e negociar a construção de passagens subterrâneas com os anões.

A fronteira com Aslothia é especialmente perigosa — uma divisão tanto política quanto mística. A **Floresta de Jeyfar** marca o limite entre os dois reinos. Enquanto a maior parte de Jeyfar é de um verde escuro e profundo, a orla leste apresenta árvores ressequidas, sem folhas, o sol surgindo esmaecido por entre os galhos.

Exceto por Jeyfar, Bielefeld não tem grandes áreas florestais. Planícies férteis dominam a maior parte do reino. Não sendo especialmente urbanizado, Bielefeld possui horizonte amplo, onde se pode viajar por dias sem encontrar cidades, castelos ou outros marcos.

O clima é ameno, com estações bem marcadas. No verão, a região se torna muito viva e vibrante, explodindo com colheitas fartas e árvores carregadas de frutos. No inverno há nevoeiro e chuva, além de uma neve fina que no chão se transforma em lama ou gelo. As estradas se tornam escorregadias e traiçoeiras, o gelo quebradiço esconde verdadeiros fossos de lodo.

A impressão que quase todo viajante tem de Bielefeld é a de uma terra bela, cheia de cores. Muitos custam a acreditar que tenha sido palco de tantas tragédias.

POVO & COSTUMES

Humanos compõem quase toda a população de Bielefeld. A maior comunidade de não humanos é formada por anões, seguidos de goblins, hynne e um punhado de representantes de outras raças.

A moda em Bielefeld é bastante tradicional. Barbas bem aparadas, como é usual na Ordem da Luz, vestidos longos e um pouco antiquados. É comum ver pessoas trajando armaduras ou portando armas embainhadas, principalmente entre a nobreza. Nobres em Bielefeld não vestem casacas refinadas e camisas bufantes — cobrem-se de aço, preparados para defender a plebe. Pelo menos em teoria.

Alguém certa vez disse que "por causa de *sir* Orion Drake, está na moda ser chato em Bielefeld". Certamente um estrangeiro poderia pensar isso: o povo parece sério, sisudo, formal. Contudo, aqui **seriedade e formalidade não são sinal de frieza ou antipatia**. Levar a sério o que alguém diz e ser sério em troca, tratar todos com deferência e esperar deferência em troca são sinais de respeito e estima. Apenas alguém que desprezasse outra pessoa poderia tratá-la com intimidade sem primeiro desenvolver uma relação próxima. Isso deixa os forasteiros enlouquecidos. Um aventureiro pode ser tratado com formalidade pelo cavaleiro cuja vida acabou de salvar… E ver o mesmo cavaleiro sendo natural e descontraído com o inimigo que tentou matá-los! Para o cavaleiro, faz todo sentido: por que se esforçar para tratar bem um crápula?

Contudo, na guerra toda formalidade desmorona e relações íntimas se formam em questão de dias. Os habitantes de Bielefeld se abraçam, riem, tratam-se por apelidos e se apegam com extrema rapidez.

"Honra" é uma palavra ouvida constantemente no reino. Mas o que é honra? Cada habitante tem uma definição própria. Para muitos, é honestidade e cumprimento das leis. Outros consideram que só é honrado aquele que não tolera nenhum desrespeito ou insulto — o que pode levar à violência. Heróis como Alenn Toren Greenfeld dizem que honra é ativamente fazer o bem e combater a maldade, enquanto Orion Drake considera que honra é ausência de soberba e cumprimento do dever a qualquer custo. O conceito é parte integral da vida de nobres e plebeus. Em Bielefeld, o mais reles fazendeiro prefere ficar sem comida a ficar sem honra.

Khalmyr é o deus mais popular no reino, mesmo depois de ter perdido o posto de líder do Panteão. Na verdade, isso causou um aumento de fervor. Como um reino agrícola, Bielefeld cultua **Lena**, a Deusa da Vida, principalmente longe dos grandes castelos.

Quase todos os deuses aliados de Khalmyr são bem vistos. Deuses menos ligados às tradições, como Tenebra, Allihanna e Wynna, são considerados "esquisitice de estrangeiros" — um jovem devoto de Tenebra ouvirá de seus pais que "é só uma fase". Deuses ambíguos como Arsenal e Thwor são vistos

Cavaleiros sem Ordem

Bielefeld é um reino tão ligado à Ordem da Luz que é comum imaginar que todo o contingente de cavaleiros se resume a suas fileiras. Isso, porém, está muito longe da verdade.

Além de contar com inúmeras ordens menores com suas próprias regras e condutas, algumas dissidentes de suas irmãs mais famosas, Bielefeld também ostenta a figura do cavaleiro sem ordem. Um herói independente, que viaja pelo reino realizando feitos de bravura sem precisar prestar contas a uma instituição.

Acompanhados ou não de escudeiros, estes cavaleiros errantes costumam tomar um tema específico como inspiração para suas armaduras e armas. Sua variedade é imensa: alguns tentam replicar os feitos de um herói lendário, carregando assim seu legado, enquanto outros se baseiam em elementos, ou adotam as características de uma criatura que admiram.

Assim, por exemplo, ***sir* Deadalus Hanspear**, o Cavaleiro Morto, veste armadura totalmente negra; traz em seu elmo as asas de um corvo; em suas ombreiras, mãos esqueléticas; em sua lança, trapos amarrados de sua própria mortalha, e em seu escudo, a imagem de um caixão. Nem mesmo seu rosto macabro de osteon é tão reconhecido quanto sua indumentária! Sem o estandarte de uma ordem e às vezes sem nem mesmo um brasão familiar reconhecível, esses cavaleiros se tornam famosos pela temática de sua armadura e equipamentos.

como malignos. Nem sempre seu culto é proibido, mas será motivo de desconfiança. Infelizmente, o culto a **Aharadak** é presente, devido à influência dos cavaleiros corrompidos de anos atrás. Hyninn e Nimb são cultuados de forma sutil, nem sempre agindo contra os cavaleiros.

A Cavalaria

Existem muitas ordens de cavalaria em Arton — algumas pouco mais que clubes de nobres, outras verdadeiros exércitos de guerreiros jurados a fazer o bem. O início das ordens de cavalaria remonta ao antigo continente, antes da Grande Batalha. Elas cumpriam um papel semelhante ao dos grupos de aventureiros hoje em dia: eram bandos de pessoas extraordinárias que ganhavam a vida corrigindo problemas grandes demais para o povo comum. Enquanto grupos de aventureiros sempre foram variados e seguiram suas próprias regras, ordens de cavalaria adotaram o método de luta mais tradicional e longos e detalhados códigos de conduta. Os cavaleiros do velho continente vieram parar aqui, dando início ao modo de pensar de Bielefeld.

Essas várias ordens sempre compuseram a alma do reino. Nenhuma família nobre estava completa sem pelo menos um cavaleiro; os plebeus podiam ser sagrados cavaleiros e assim ascender à nobreza por bravura.

Um tipo de relação fundamental em Bielefeld é entre **cavaleiro e escudeiro**. Escudeiros servem a cavaleiros para aprender a parte prática e moral da cavalaria. Mais que um mestre, o cavaleiro se torna quase um pai ou mãe. Para o escudeiro, trocar de senhor não é uma opção — ele pode ser obrigado a servir a um cavaleiro cruel por boa parte de sua infância e adolescência. O inverso também é verdadeiro: mesmo frente a um escudeiro preguiçoso ou incompetente, nenhum cavaleiro pode largá-lo sem enfrentar vergonha e desaprovação. Já houve casos de cavaleiros expulsos da Ordem da Luz por terem abandonado escudeiros em lugares perigosos ou sem outras opções de sustento. O caráter e a habilidade do escudeiro são responsabilidade do cavaleiro.

Essa importância fundamental e o prestígio associado levaram a uma certa banalização do papel dos cavaleiros. Em Bielefeld, muitas vezes "cavaleiro" não é sinônimo de "herói" ou mesmo "combatente"… Alguns cavaleiros se surpreendem com a mera sugestão disso! Para eles, "*sir*" é só mais uma honraria na longa lista de títulos que esfregam na cara dos plebeus. Bielefeld enfrenta a praga da intriga e a cavalaria é onde ela se espalha com maior facilidade. Há uma luta constante entre cavaleiros honrados e conspiradores ambiciosos.

Governo

Bielefeld é governado pelo **Rei Khilliar Janz**, descendente direto de Raissa Janz. Khilliar se mostrou um guerreiro competente desde muito jovem e treinava para ser um cavaleiro da Luz — o primeiro rei pertencente à Ordem. Um torneio mudou tudo isso.

Em meio aos eventos da guerra contra a Tormenta, o então Príncipe Khilliar enfrentou numa justa um combatente misterioso conhecido apenas como o **Cavaleiro Risonho**. Em um horrível acidente, a quebra

de uma das lanças enviou estilhaços através da viseira do elmo de Khilliar, perfurando seus olhos e cegando-o para sempre. É consenso que esse foi mais um dos atos do Cavaleiro Risonho para desestabilizar a nobreza e a cavalaria em Bielefeld.

Khilliar recusou-se a usar de magia para restaurar sua visão, na crença de que isso seria abusar de um privilégio que os cidadãos comuns não possuem. O jovem príncipe foi obrigado a se tornar rei quando seu pai foi assassinado pelo espião purista conhecido como **Espinha**.

Embora a figura do rei tenha bastante poder em Bielefeld, esse poder só existe com o apoio dos **duques**, que efetivamente aprovam e executam as ordens reais, repassando as decisões da coroa aos demais nobres. A política no reino é intrincada — duques dependem da lealdade e apoio de condes, barões e outros, e muitas vezes a vontade da aristocracia menor acaba bloqueando as intenções do rei.

A outra grande força política em Bielefeld é a **Ordem da Luz**. Embora o Alto Comandante teoricamente não tenha voz nas decisões do reino, na prática a influência da Ordem garante que haveria revolta entre os nobres se algum dia rei e Alto Comandante fossem adversários.

LOCAIS IMPORTANTES

ROSCHFALLEN (CAPITAL)

Roschfallen começou como um castelo, o centro de poder da família Janz. Quando os Janz assumiram o trono de Bielefeld, o **Castelo Roschfallen** foi expandido e as terras a seu redor foram muradas para que se convertesse em cidade.

Mesmo assim, Roschfallen sempre permaneceu como "o lar dos Janz". Dizem que não tem cidadãos, apenas hóspedes. O Castelo Roschfallen foi rebatizado — hoje em dia, oficialmente é o **Palácio Real**, mas ninguém na cidade o chama assim. Por incentivo da família real, muitos burgueses ricos vieram para cá estabelecer seus negócios. Isso criou a impressão de que Roschfallen é um lugar transitório, onde se compra e se vende, mas não se vive. A capital é grande e rica, mas artificial.

Talvez por isso o número de estalagens e tavernas é enorme. A população tem o curioso hábito de se enfurnar em tavernas no primeiro dia frio do outono. Isso torna esses estabelecimentos superlotados e provoca inúmeras brigas. A mais cara e luxuosa estalagem de Roschfallen é a ***Espada de Khalmyr***, de posse de uma

família de anões. Alguns dizem que é lugar para turistas e ricaços sem bom gosto — a "cerveja anã especial" da taverna seria uma receita rejeitada em Doherimm, aguada para se adaptar ao gosto dos humanos.

A **milícia de Roschfallen** está sempre em volta das brigas de taverna, pois não há muito mais a fazer. A ferramenta mais importante de um miliciano é seu apito, usado para chamar reforços — o que já levou jovens milicianos a imaginar se em algum momento a milícia efetivamente *fará* algo, ou se apenas ficarão chamando uns aos outros para sempre. Contudo, o crime sempre se esconde nas sombras. Um notório esquema que vitimiza recém-chegados é o **"golpe do escudeiro"**: criminosos localizam um visitante rico que esteja acompanhado de sua família. Então simulam uma "injustiça" na frente de um filho ou filha adolescentes. Se o jovem intervier, "salvando o dia", surge um cavaleiro da Luz impressionado com seu heroísmo e o convida para se apresentar como escudeiro no Palácio Real. Tomado pela emoção do combate e impressionado pela armadura brilhante, o rapaz ou a moça insiste com seus pais. O "cavaleiro" então o leva... E no dia seguinte os pais recebem uma mensagem com a quantia que devem pagar como resgate.

***Sir* Bernard Branalon**

Roschfallen abriga estabelecimentos que quase não existem no Reinado, como bancos, casas de chá, empórios de vinhos e lojas de poções. Esses lugares só se sustentam por seus altíssimos preços, tendo visitantes como seus principais clientes. Isso separa ainda mais a capital do resto do reino.

Também na capital há o **Templo da Justiça**, um dos mais impressionantes tribunais do mundo conhecido. Um lugar onde clérigos de Khalmyr resolvem disputas comerciais, condenam criminosos, conciliam famílias rivais, protegem misticamente documentos, intermediam acordos, celebram casamentos e determinam a veracidade de alegações. O enorme e simétrico prédio é uma cacofonia de orações, discursos e debates. O Templo não emprega clérigos-juízes, apenas abriga as sessões com clérigos escolhidos pelas partes. Assim, o prédio sempre está cercado de jovens clérigos de Khalmyr tentando convencer cidadãos a contratá-los como juízes e alavancar suas carreiras.

NORM

Se Roschfallen é a capital de Bielefeld, Norm é seu coração. Quando a Ordem da Luz foi estabelecida aqui, a cidade se tornou um símbolo das tradições, o lar do orgulho feudal e heroico.

Norm era um arcebispado de Khalmyr, uma espécie de pequena teocracia leal à família nobre Donovan, que vivia num castelo a dias de distância. A cidade parecia destinada a ser uma nota de rodapé. Quando **Arthur Donovan II** voltou de uma peregrinação mística com o dever de fundar a Ordem da Luz, tudo mudou. O duque não quis que a sede da Ordem fosse seu próprio castelo, pois não desejava que ela pertencesse à família. Também relutou em erguer um castelo numa região erma — Donovan enxergava a Ordem da Luz como uma força presente no dia a dia do povo. Assim, a nova ordem de cavalaria fez sua sede numa cidade. Donovan usou boa parte das

riquezas da família na contratação de engenheiros e trabalhadores anões, para que construíssem a fortaleza que abrigaria os novos cavaleiros. O **Castelo da Luz** se ergueu com velocidade estonteante. Em poucos anos, Norm se transformou.

O Castelo da Luz é uma das construções mais impressionantes do continente. Suas torres de prata e mármore imitam a forma da espada de Khalmyr, visíveis de quase qualquer ponto da cidade. No pátio central, o próprio Deus da Justiça surge acima das muralhas, na forma de uma estátua com mais de 60 metros de altura. A mão divina de Khalmyr se ergue, como se estendesse sua justiça para todos. O castelo brilha à noite, espalhando uma luz prateada e suave que não deixa os cidadãos esquecerem que estão sob a proteção e vigilância de seu padroeiro.

Como qualquer construção anã, o Castelo da Luz combina beleza e poder. Catapultas e balestras se espalham por muralhas e torres, misturando-se com a arquitetura. A entrada principal é uma ponte levadiça que conduz a uma antecâmara cheia de armadilhas e seteiras. Os corredores são amplos e os salões são vastos — o Castelo da Luz é uma das poucas fortalezas cujo interior foi pensado para cargas de cavalaria.

A população inchou quando filhos de famílias nobres se mudaram para cá, na esperança de integrar a Ordem da Luz. Não demorou muito para que Norm se tornasse mais populosa que Roschfallen.

Hoje em dia, quase tudo em Norm existe para apoiar a Ordem da Luz. Guildas de ferreiros e artesãos trabalham unicamente em armas, armaduras e ferramentas para os cavaleiros. Fazendas ao redor das muralhas alimentam a Ordem. A presença dos cavaleiros estimula a devoção religiosa, multiplicando os templos.

Os habitantes de Norm vivem uma existência tradicional e guerreira, voltada à manutenção dos campeões e nobres locais. Não existe muita noção de enriquecimento, mobilidade social ou mudança de vida — exceto através da cavalaria. Há grandes áreas onde se organizam justas e torneios. Não se vê ruelas cheias de gente, mas espaços amplos onde transitam cavalos. As casas são baixas e espalhadas, dando destaque a prédios imponentes como os templos — e sempre deferentes ao Castelo da Luz.

Quase 20 anos atrás, Norm sofreu um duro golpe. A **Queda de Norm**, quando jovens cavaleiros corrompidos pela Tormenta queimaram a cidade e enfrentaram as gerações mais velhas, é um trauma que a cidade talvez nunca supere. A Guerra Artoniana também chegou à cidade. Os cavaleiros foram paralisados por uma maldição, salvos apenas pela intervenção de um grupo de heróis. Ferida, Norm se tornou ainda mais aguerrida e tradicional — mais do que nunca, o lar da Ordem da Luz.

MUNCY

A estrutura feudal de Bielefeld é exemplificada perfeitamente no condado de Muncy. Thomas Lendilkar deu a um guerreiro a missão de pacificar uma região assolada por monstros. Este guerreiro era **Torant Branalon**, um nobre de uma família deposta no velho continente. Como recompensa, Torant recuperaria o título de conde. Os registros da época sugerem que Lendilkar tenha ficado muito surpreso quando, um ano depois, o guerreiro apareceu na capital dizendo que a missão estava cumprida. Também disse que gostaria de ter seu título oficializado o mais rápido possível, pois estava prestes a ter um filho.

Assim começou a tradição dos Branalon, leais e resilientes condes de Muncy. Ao longo dos séculos, o **Castelo da Gruta Negra**, lar da família, sempre foi o principal ponto de vigilância de onde os nobres e cavaleiros partiam quando as trombetas soavam. O castelo tem esse nome por causa das façanhas de Torant Branalon: o guerreiro descobriu que a profusão de monstros na região se originava de um único lugar, uma caverna que se abria para um labirinto de corredores subterrâneos. Torant venceu a masmorra e construiu seu castelo sobre a gruta. Ele desejava que, se os monstros um dia ressurgissem, os condes de Muncy fossem a primeira linha de defesa.

Como todo castelo tradicional, Gruta Negra é um lugar público. Boa parte do povo do condado vive aqui, trabalhando para a família nobre. Outros vêm ao castelo para vender produtos nos dias de feira ou para ter com o conde, responsável por impor a lei e arbitrar disputas. O forte do castelo é a única parte privativa, o verdadeiro lar da família.

O atual conde de Muncy é ***sir* Bernard Branalon, "o Paquiderme Galante"**. Com mais de 60 anos, Bernard tem uma longa história de batalhas e glórias, mas é lembrado por ser um dos melhores amigos de *sir* Orion Drake. Bernard é um homem imensamente alto, gordo e forte. Já foi casado inúmeras vezes e tem filhos suficientes para preencher um batalhão. Alguns desses filhos lutaram contra a Ordem da Luz durante a Queda de Norm, a noite mais trágica da vida de Bernard.

Bernard é membro da Ordem da Luz, como é tradição na família. Os Branalon estiveram entre os primeiros iniciados por Arthur Donovan II, antes que existisse o Castelo da Luz. Desde então, espera-se que filhos e filhas dos Branalon pertençam à Ordem.

HIGHTER

Num reino de tradições, Highter se destaca como algo extraordinário e inusitado: uma cidade flutuante ligada à terra por uma imensa corrente.

Highter foi originalmente construída por um mago maligno que desejava uma fortaleza inacessível. Um grupo de aventureiros o derrotou e tomou o lugar para si. Com o tempo, os aventureiros e seus descendentes desenvolveram uma cidade completa a partir da fortaleza. O transporte até a cidade é extraordinário: a corrente está presa numa imensa estrutura de pedra, em volta da qual há inúmeros círculos entalhados. Esses círculos são encantados com magias de teletransporte, levando aos principais pontos da cidade.

O prefeito de Highter há mais de um século é o anão **Kevarimm**, único sobrevivente do grupo de aventureiros original e o último que conhece um segredo: os círculos de teletransporte são parte de um ritual inacabado e, se forem usados da forma errada, podem levar o usuário a dimensões infernais… Ou trazer *coisas* de lá. Nem mesmo Kevarimm sabe o que seria essa "forma errada", mas teme que qualquer outro prefeito se deixe levar pela curiosidade ou ganância. Também há túneis e passagens no interior da rocha que nunca foram explorados.

Já houve uma comunidade sob Highter, mas ataques cada vez mais constantes de monstros fizeram com que ela fosse abandonada. Hoje em dia, Highter conta com pouquíssimos habitantes e parece em vias de se transformar num imenso covil de criaturas perigosas. Kevarimm se recusa a abandonar seu posto, mas cada vez mais precisa de heróis para manter os monstros sob controle, ou pelo menos atrasar seu avanço…

FLORESTA DE JEYFAR

A maior área florestal de Bielefeld marca a fronteira com Aslothia e é um reduto de mistérios. Mesmo que não seja muito extensa para padrões de outros reinos, Jeyfar é fechada, escura e labiríntica. Vários aventureiros já se perderam em seu interior. Aqueles que conseguiram voltar juram que a floresta é muito maior do que os mapas mostram, estendendo-se para oeste sempre à frente do viajante.

Talvez isso seja só conversa de guias incompetentes. Talvez seja efeito de algum dos monstros ou criaturas mágicas que vivem entre as árvores. Existe a lenda (considerada pouco confiável) de que, em algum lugar de Jeyfar, há uma imensa árvore que esconde um túnel para um local subterrâneo. Este covil teria sido habitado por orcs em tempos antigos, mas eles foram expulsos por "uma ameaça ainda pior". Ninguém dá muita credibilidade a isso, porque orcs nunca foram comuns em Bielefeld e porque a tal árvore nunca foi localizada. Mas os mais supersticiosos sussurram que a floresta é habitada por um povo antigo — talvez de antes do que se pensa serem os habitantes originais de Arton. Talvez a árvore só se revele para aqueles que o "povo misterioso" deseja atrair, ou talvez em certas épocas do ano… De qualquer forma, Jeyfar parece ter vontade própria, torturando certos visitantes.

Dizem os boatos que a floresta é habitada por um dragão. O **Dragão de Jeyfar** é assunto controverso. Desde a colonização de Bielefeld, cavaleiros entram na floresta jurando que iriam encontrar e matar o dragão para provar seu próprio valor. Não há nenhum relato de combates com a fera, mas muitos juram tê-la visto. Diz-se que o Dragão de Jeyfar é uma besta mística, que só se revela para cavaleiros dignos, e que enfrentá-la e derrotá-la não é uma simples batalha, mas uma provação espiritual e moral. Segundo boatos, os cavaleiros que nunca voltaram da floresta na verdade se juntaram à Corte do Dragão, sofrendo punição eterna por tê-lo desafiado sem a retidão moral adequada.

A CIDADE PERDIDA DE LENDILKAR

Quando Thomas Lendilkar voltou sua sanha conquistadora para Khubar, a capital de Bielefeld pagou o preço. Contudo, a cidade não foi *totalmente* destruída… Parte dela ainda repousa sob as ondas.

Lendilkar tinha tudo para ser uma metrópole capaz de rivalizar com Valkaria: ainda hoje um explorador submarino consegue encontrar imensas e complexas construções cheias de riquezas. Lendilkar era o centro econômico e estratégico de Bielefeld. Entre suas ruínas há itens mágicos, baús cheios de pedras preciosas, até mesmo restos de pergaminhos protegidos magicamente contendo segredos. Saque suficiente para ocupar um grupo de aventureiros durante anos.

As ruínas submersas também escondem perigos: sereias e tritões selvagens, tubarões gigantes, monstros-caranguejo conhecidos como cancerontes… As histórias mais fantásticas afirmam que um dragão marinho habita as passagens aquáticas. Segundo certos relatos, o próprio Thomas Lendilkar ainda assombra o local. A fúria de Benthos teria permeado o espírito do rei, deixando-o preso para sempre numa morte em vida repleta de amargor e raiva. Lendilkar seria capaz de comandar as águas e hordas de espectros submarinos, mas estaria preso a sua cidade arruinada.

Agora que Bielefeld tenta retomar sua marinha com a ascensão da Patrulha Costeira, é mais importante do que nunca garantir a segurança da Costa do Dragão-Rei. As ameaças que surgem da Cidade Perdida devem ser contidas… Ou o reino pagará de novo.

Bosque de Fiz-grin

Quando um viajante adentra um bosque em Bielefeld, normalmente encontra um lugar de sombras amenas e córregos frescos, ideal para um descanso da estrada. Porém, em raros casos, pode estar entrando nos domínios do dragão **Fiz-grin, o Trapaceiro**. E nesse caso, um descanso tranquilo é tudo que esse viajante infeliz *não* terá.

Fiz-grin não é um dragão normal, mas um dragão-fada. Dizem que essas criaturas existem na Pondsmânia, mas ninguém sabe se são uma espécie ou apenas indivíduos agrupados arbitrariamente, cada um com características únicas. Fiz-grin é muito pequeno, menor que um humano. Tem asas multicoloridas de borboleta e escamas iridescentes. Seu focinho reptiliano sempre apresenta um sorriso matreiro e seus olhos reluzem de inteligência. O desenho de suas asas sempre forma um número de três dígitos que diminui com o tempo.

Segundo uma cantiga infantil folclórica, há séculos o dragonete pediu para Hyninn que o transformasse num dragão gigantesco e poderoso. O Deus dos Ladrões propôs um jogo: se Fiz-grin enganasse mil aventureiros, o pedido seria concedido. Os números em suas asas seriam a contagem de quantos truques ainda faltam. Os últimos relatos dizem que ele já está bastante próximo de completar a tarefa…

Antigamente, Fiz-grin habitava um único bosque, no sul de Bielefeld — região hoje tomada pela Conflagração do Aço. Desde a Guerra Artoniana, porém, ele saiu de lá. Alguns dizem que o dragão-fada não tem mais moradia fixa, e que qualquer mata, por menor ou mais singela que seja, pode estar servindo de morada para ele. Outros dizem que o Trapaceiro mora num único bosque, mas que o *bosque em si* muda de lugar graças aos seus poderes, para sempre surpreender viajantes incautos.

Fiz-grin não é maligno, mas é imprevisível. Assim como todas as fadas, vê o mundo dos mortais como arbitrário, cinzento e fascinante. Algo a ser imitado, mas também ridicularizado e transformado. A mentalidade feérica de Fiz-grin faz com que ele seja brincalhão e trapaceiro, mas também perigoso. Nunca se sabe se uma peça será inocente ou perigosa; se ele se ofenderá com algo ou ajudará um mortal apenas porque é divertido. O bosque não é habitado por monstros, mas Fiz-grin povoa seu domínio com ilusões de feras e criaturas bestiais. Alguns dizem que essas ilusões são perigosas por si só.

Durante a Guerra Artoniana, o cavaleiro **Lothar Algherulff** teria convencido Fiz-grin a atormentar apenas soldados puristas. No entanto, ninguém sabe se essa história é totalmente verdadeira ou, caso seja, se o dragão-fada não mudou de ideia desde então.

Gruta da Morte Gotejante

Cavernas são elementos comuns de histórias de heroísmo, mas algumas são apenas abatedouros de exploradores tolos. Uma dessas é a Gruta da Morte Gotejante.

Este complexo de túneis até hoje não é mapeado, a despeito de inúmeras tentativas. Suas paredes e teto gotejam um tipo de ácido que derrete carne, ossos, couro, metais, cerâmica… Até mesmo objetos mágicos! Ninguém até hoje conseguiu coletar uma amostra do ácido, pelo simples fato de que ele corrói qualquer vasilhame. Já se tentou inúmeras vezes extrair pedaços da rocha, para entender como ela não é dissolvida. O problema é que o ácido parece estar impregnado na pedra, como se fosse uma esponja.

A morte que aguarda os exploradores da Gruta é cruel: são dissolvidos vagarosamente e é difícil notar quando estão fracos demais para voltar à superfície. Então é apenas questão de tempo até que não sobre nada. Desnecessário dizer, não há formas de vida na Gruta, nem mesmo limo ou fungos. Alguns necromantes querem estudar a Gruta por ser o que chamam de "ponto de morte absoluta": a ausência de vida teria significado místico e propriedades mágicas.

Ninguém sabe se as profundezas escondem algum tesouro, mas a existência da Gruta é motivo suficiente para desafiá-la. Um estudioso da Academia Arcana certa vez especulou que a Gruta da Morte Gotejante na verdade é o tubo digestivo de uma bizarra forma de vida. Essa hipótese não encontra muito respaldo… Mas, caso se confirmasse, geraria outras perguntas. Que criatura é essa? Ela ainda está viva?

O ABISMO

O Abismo é uma estranha formação subterrânea, um túnel praticamente vertical e parcialmente oculto pela vegetação em volta. A boca semicircular se abre para uma queda vertiginosa, então para um labirinto enterrado. Um viajante incauto pode cair no túnel por acidente e, se sobreviver, ficar perdido num complexo de passagens secretas, corredores traiçoeiros, câmaras… Segundo boatos, existe até mesmo um caminho oculto para **Doherimm**.

O Abismo também é um viveiro de monstros: lagartos gigantes, insetos monstruosos, trolls, orcs, kobolds, ogros, mortos-vivos e coisas ainda mais exóticas. Ninguém sabe como ou por que criaturas tão diferentes vivem aqui. Ninguém sabe por que não fazem incursões à superfície.

Curiosamente, existe outro labirinto subterrâneo repleto de monstros em **Wynlla**, também chamado de "o Abismo". Claro, pode ser coincidência. Mas será que não há nenhuma relação entre os dois? Existem outros "Abismos" em outros lugares de Arton? Quem os projetou? Com qual propósito? Dizem que um aventureiro já entrou no Abismo em Bielefeld para, poucas horas depois, se ver no Abismo em Wynlla… Se isso for verdade, pode ser uma alternativa para contornar o difícil acesso a Bielefeld. Cada vez mais grupos de aventureiros estão desbravando o Abismo em busca dessa solução.

GUILDAS & ORGANIZAÇÕES

A ORDEM DA LUZ

O espírito de Bielefeld encontrou forma e nome há pouco mais de um século, com a fundação da Ordem da Luz. Em pouco tempo, ela se tornou a maior ordem de cavalaria do mundo conhecido e passou a ser parte fundamental do reino. A Ordem da Luz é totalmente descrita no **Capítulo 4: Organizações**.

As justas reúnem os maiores cavaleiros de Arton. Ou aqueles que um dia sonham ser...

PATRULHA COSTEIRA

Nos primeiros anos após o ataque de Benthos, a nova rainha de Bielefeld decidiu que deveria haver uma tropa responsável por proteger a costa. Essa decisão não foi simples nem livre de controvérsias — segundo a assim chamada Doutrina da Ferradura, um nobre não deveria interferir além de onde pudesse chegar a cavalo. Por isso, Raissa Janz determinou que essa não seria uma força de simples soldados e que eles nunca deveriam expandir sua área de proteção para o alto-mar. Clérigos e paladinos de Khalmyr e Tanna-Toh foram convocados, juraram não repetir os erros de Thomas Lendilkar e se tornaram os primeiros membros da Patrulha Costeira.

Apesar de contar com pouca glória em comparação aos cavaleiros tradicionais do reino, os patrulheiros são alguns dos combatentes mais extraordinários de Bielefeld. Na verdade, a Patrulha é bem mais antiga que a própria Ordem da Luz! Treinados em navegação e sobrevivência no mar, quase todos também são usuários de magia e muitos possuem itens mágicos que os tornam capazes de combater debaixo d'água. Suas armas e armaduras são tratadas para nunca enferrujar e eles possuem conchas encantadas, que podem soprar para chamar uns aos outros ou mesmo trazer reforços magicamente.

Tudo isso leva à pergunta: como essa força tão estupenda é tão pouco conhecida? Alguns dizem que, na verdade, a Patrulha Costeira é eficiente demais para seu próprio bem. Bielefeld não se vê ameaçado por nada vindo do mar justamente porque os patrulheiros são bons no que fazem. Outros, contudo, afirmam que tantos recursos e tanto talento são desperdiçados em postos onde nunca há perigo. Contudo, a Patrulha Costeira mostrou seu valor durante a Guerra Artoniana, quando ajudou a rechaçar uma terrível armada pirata financiada pelos puristas.

Essa batalha colocou a Patrulha Costeira pela primeira vez em evidência no imaginário dos jovens de Bielefeld. Os patrulheiros também tiveram contato com o herói e nobre dos povos submarinos chamado **Fintan**, pela primeira vez sendo parte importante da diplomacia bielefeldense e talvez possibilitando uma aliança com esses seres. A marinha de Bielefeld está começando a se desenvolver pela primeira vez a partir da Patrulha, apesar das desconfianças do Rei Khilliar Janz. Talvez esse seja o início de uma nova lenda no reino — ou, alguns especulam, de uma nova e exótica ordem de cavalaria.

Os Cavaleiros Solitários

Os cavaleiros da Luz prezam a honra, a honestidade e as tradições. Mas existe uma organização secreta que os ajuda sem se preocupar com nada disso: os Cavaleiros Solitários. Eles admiram a Ordem, mas sabem que, em certas missões, honra e honestidade devem ser ignoradas. Atuam nos bastidores, manipulando eventos, gerando ou roubando recursos, fornecendo ou escondendo informações… Fazendo todo o serviço de espionagem, trapaça e enganação de que a Ordem da Luz precisa. Ninguém na Ordem da Luz desconfia da existência deles e é vital que isso continue assim — se a Ordem os conhecesse, rejeitaria sua ajuda. E, se não rejeitasse, estaria abandonando a honra.

Às vezes, eventos conspiram para que as galantes missões dos cavaleiros da Luz deem certo: uma masmorra "coincidentemente" contém um item mágico vital para derrotar um monstro. Um lorde corrupto fica doente logo antes de executar seu estratagema. O veneno que deveria matar uma cavaleira misteriosamente não surte efeito. Certas operações dos Cavaleiros Solitários parecem tramoias *contra* a Ordem da Luz: se a honra de um cavaleiro dita que ele deve embarcar numa missão suicida, ele pode sofrer incontáveis atrasos e emboscadas, impedindo que entregue sua vida.

Os Cavaleiros Solitários muitas vezes reúnem, manipulam ou auxiliam aventureiros — até mesmo contra sua vontade. Vários grupos já narraram terem sido pagos para atrapalhar a vida de um cavaleiro e, meses depois, descobrir que o salvaram de um perigo mortal. Da mesma forma, grupos com pelo menos um cavaleiro às vezes passam por terríveis marés de azar, apenas para obter um triunfo gigantesco logo em seguida. Em Bielefeld, qualquer anão tagarela tentando contratar um grupo para uma missão pode ter propósitos ocultos.

O quartel-general dos Cavaleiros Solitários é uma casa de vinhos em Roschfallen. É preciso falar um complexo conjunto de senhas para ser admitido no porão secreto onde ocorre o planejamento das operações. O dono da casa é **Felix Jannon**, um aristocrático e paranoico viajante, explorador planar e caçador de curiosidades. O líder é **Thulbok Farandrimm**, um anão que *jura* ser clérigo de Khalmyr, mas se comporta como sacerdote de Hyninn. Ou, às vezes, de Nimb. O terceiro Cavaleiro Solitário é **Crawford**, um "especialista em sobrevivência" que vive em uma verdadeira fortaleza. O último membro é **Ambrose**, um lunático e teórico de conspiração. Ambrose possui uma vasta rede de contatos e informantes que lhe fornecem dados de todos os tipos. Poderia ser somente um maluco — se não chegasse a previsões corretas.

Ninguém (talvez nem mesmo os próprios Cavaleiros) sabe se eles são devotos de Hyninn, se servem a Nimb ou se trocam de aliança conforme as necessidades da Ordem da Luz. De qualquer forma, estão a postos para ajudar nas sombras.

A Escola do Lorde Mago

Quando Aslothia foi tomada por mortos-vivos, Bielefeld aceitou todos os refugiados do antigo reino que pediram asilo, inclusive muitos arcanos. A maioria desses foi acolhida pelo **Conde Nathaniel**, mais conhecido pelo apelido de "Lorde Mago".

O excêntrico Lorde Mago vive em um castelo conhecido como **Torre de Prata** e governa um condado tradicional — exceto pelo fato de que sua família não protege o povo com armas, e sim com magia. Toda a honra, tradição e dever dos cavaleiros de Bielefeld estão presentes entre a família, mas em versões arcanas. Eles cavalgam construtos conjurados, usam robes em vez de armaduras, têm varinhas em vez de espadas. Parece loucura para os cavaleiros, mas dá certo.

Para arranjar o que fazer com os arcanistas refugiados, o conde decidiu uni-los em uma escola. Grandes áreas da Torre de Prata foram destinadas à prática e ensino de magia arcana. Os refugiados recuperam aos poucos seu orgulho e aprendem a viver num reino onde suas habilidades não são ilegais. Suas famílias conseguem levar adiante o conhecimento acumulado. E vários filhos de outros nobres já vieram ao castelo para aprender com os recém-chegados.

Alguns cavaleiros, principalmente veteranos da guerra civil, desconfiam disso. E se houver *um* agente de Ferren infiltrado entre esses exilados? Alguns afirmam que, ao pisar em Bielefeld, os refugiados deveriam adotar os costumes de Bielefeld, abandonando a magia para se dedicar às armas. Não percebem o quanto isso chega perto do antigo discurso antimagia de Ferren Asloth. Outros acham que os refugiados poderiam continuar sua prática arcana, mas tantos deles reunidos num lugar só podem ser perigosos.

Frente a tudo isso, o Lorde Mago se mantém firme. Ele usa sua fortuna para amealhar heróis que estejam dispostos a combater os cavaleiros desonrados que ameaçam seus protegidos, o que já colocou alguns grupos de aventureiros em conflito com nobres importantes e até mesmo com a Ordem da Luz. Mas os refugiados fazem parte de seu povo. E é dever de um nobre defender seu povo.

AVENTURAS

Sem grandes pragas de monstros e com fortes relações de lealdade, Bielefeld pode parecer um reino seguro. Em geral é — mas a segurança existe principalmente dentro dos castelos.

Como nação rural, Bielefeld apresenta vastas áreas sem sinais de civilização. Cada nobre cuida de suas terras, sem que um exército real forme perímetros ou estabeleça postos de vigilância. Nesses lugares desprotegidos, um único monstro pode ser um grande perigo. Há muitos casos de ogros e trolls que tomam o controle de uma ponte ou trecho de estrada, exigindo algum tipo de tributo. Cabe à família nobre local lutar contra essas ameaças — ou contratar aventureiros.

Outro risco em Bielefeld são cavaleiros tentando amealhar ouro e glória. Alguns são honrados membros da Ordem da Luz, que desafiam para **duelos e justas** guerreiros capazes de se defender. Outros são aproveitadores que distorcem essa tradição para roubar os mais fracos sob uma fachada de legitimidade. O vencedor tem direito às armas, à armadura e talvez até ao cavalo do perdedor. Ignorar esses desafios traz vergonha e fama de covarde a um cavaleiro… E pode render um ataque unilateral a um não cavaleiro. Afinal, como um "mero guerreiro" ousa recusar o desafio de um nobre?

Também há o que se chama de **"cavaleiros bandidos"**. Não são membros da Ordem da Luz, mas baixos nobres que portam o título de *sir*. Atacam grupos de aventureiros ou plebeus, roubando tudo que têm e sequestrando alguns. Eles se aproveitam de seu título para escapar das punições que recairiam sobre um bandoleiro comum. Mas, por trás das armaduras e brasões, é isso que são. Muitas vezes, quando um aristocrata é raptado por um cavaleiro bandido, a lei de Bielefeld não pode fazer nada, pois costumes antigos ditam que nobres rivais podem ser feitos prisioneiros, desde que sejam "tratados adequadamente". Resta à família pagar o resgate ou recorrer a heróis.

Muitas aventuras em Bielefeld envolvem intriga palaciana ou o modo de vida da Ordem da Luz. Aventureiros podem encontrar torneios abertos com grandes somas em dinheiro ou até itens mágicos como prêmio principal. Esses torneios são centrados ao redor da justa (competição com lanças entre cavaleiros), mas também há a liça (uma batalha a pé entre múltiplos oponentes), campeonatos de arquearia e até duelos mágicos. Embora a justa seja teoricamente reservada a portadores do título *sir*, qualquer um pode se inscrever como um **"cavaleiro misterioso"**, escondendo o rosto e o brasão, desde que tenha cavalo, lança e armadura. A vitória de um cavaleiro misterioso muitas vezes é causa de interesse quase frenético nas cortes. Um dos mais notórios cavaleiros misteriosos dos últimos anos é ***sir* Hielroy Génerique Forget**, cujo próprio nome parece uma troça com os costumes da cavalaria. Contudo, o cavaleiro já venceu diversos torneios, sempre se portando de forma galante e honrada — amealhando uma grande quantidade de admiradores e de rivais.

Outro fenômeno comum em Bielefeld são **cavaleiros errantes** que ativamente procuram injustiças para corrigir e maldades para punir. Mesmo que um monstro ou vilão não esteja ameaçando seu feudo, talvez um nobre queira partir para caçá-lo, apenas porque é a coisa certa a fazer. E para isso precisa de valorosos companheiros. Aventureiros podem cumprir uma dessas missões como teste de suas capacidades e espírito galante. Dentre esses curiosos benfeitores, destaca-se atualmente ***sir* Karl-Eisen Poundmax**, que tomou para si a inglória tarefa de defender o povo élfico e uni-lo sob uma nova divindade.

Quase todos os aventureiros saídos de Bielefeld são combatentes. A cavalaria é uma inspiração perene: guerreiros trajam armadura pesada e armas tradicionais, caçadores escolhem montarias como companheiros. Clérigos de Khalmyr e Lena também são comuns e o reino é um dos únicos que possui grande número de **paladinos**. Outros tipos de aventureiros muitas vezes começam como "auxiliares" de cavaleiros experientes, formando uma comitiva. Na verdade, um dos mais tradicionais tipos de grupos de aventureiros em Bielefeld é um jovem nobre acompanhado por servos e vassalos de sua casa: o aprendiz do mago da corte, a cavaleira jurada, a filha da mestra de caça, o espião em treinamento, a noviça da capela…

NAMALKAH

O REINO INDOMADO

Nem tudo é vazio, vento e chão neste domínio de planícies infindáveis, mas a pátria dos namalkahnianos não perdoa. Mais que um lugar, Namalkah é uma ideia na mente de seus habitantes. Uma lembrança da qual não conseguem se livrar, mesmo que cavalguem até o fim do mundo.

Em um passado ancestral, foi o ponto de peregrinação de povos nômades. A cancha sagrada onde galopa Hippion, o Deus Menor dos Cavalos. O nascedouro de todos os furacões e tempestades, segundo lendas de uma cultura nativa tão sofisticada quanto rústica, incapaz de se curvar aos outros. Aqui os colonos vindos de Lamnor jamais conseguiram impor seu modo de vida: eles é que foram assimilados pelo norte indômito. E mesmo a aristocracia não controla a vastidão dos ermos, povoados em sua maioria por gente livre.

Em Namalkah cavalos não são meros animais dominados pelos humanos, e sim seus irmãos. Ginetes recebem a custódia de um potro ainda na infância e formam com ele um laço de lealdade que carregam até as portas da morte. Falam com suas montarias em uma língua de sussurros e gestos, incompreensível a forasteiros.

Ainda assim, é uma terra capaz de acolher qualquer pessoa. Desde que não use esporas.

HISTÓRIA

Muito, muito antes de qualquer um vindo de Lamnor pisar nestas pradarias, elas já eram habitadas. Antes mesmo da humanidade. Aqui viveu, e ainda vive, um dos primeiros povos a venerar Hippion, o Divino Corcel: os centauros, seres quadrúpedes de corpo equino e torso humanoide. Detentores de grandes rebanhos de bois, búfalos e cabras, não travavam guerra por pastos ou recursos naturais, mas batalhas ritualísticas para provar sua bravura.

Outros povos, como migrantes humanos da Grande Savana, foram sempre aceitos como iguais, desde que adotassem a religião hippionte. Com o tempo, a população humana superou a de centauros. Mas, emulando seus conterrâneos e em eterna adoração ao Deus Menor dos Cavalos, esses humanos formaram uma cultura centrada na equitação, na exploração e na união de cavalo e ginete. Os centauros seriam para sempre um exemplo. E, se humano e cavalo estavam separados em corpo, o mais alto ideal a ser atingido é que estivessem unidos em alma. Antes de ver a si mesmos como pertencendo a um reino, a cidades ou mesmo a aldeias e povoados, ginetes e montarias se consideravam parte de grupos viajantes, como os centauros: os assim chamados **tropéis**.

Até onde se sabe, Hippion foi o maior fator de povoamento da área. Um cavalo cultuado como um deus por animais e seres inteligentes, um dos deuses menores mais presentes e atuantes até hoje, ele ocasionalmente podia ser visto pela população que percebia nisso uma inerente proteção divina. Já nessa época ancestral Namalkah não dependia da fé em seres longínquos ou arrogantes. Tinha, afinal, sua própria deidade de carne e osso, o trotar de cujos cascos ecoava no mundo material e no espírito de seus fiéis.

Não que esses primórdios tenham sido uma época tranquila. Alguns tropéis de centauros renegados

seguiam Megalokk, o Deus dos Monstros, não vendo problema em capturar bípedes e usá-los em sacrifícios. Havia também grupos de humanos cavaleiros de grifos, proscritos de clãs bárbaros das Sanguinárias, que se assentaram no topo dos Montes Nublados, passando a viver como saqueadores e ladrões de gado.

Esses conflitos internos levaram muitos clãs a se deslocar para outros pontos de Arton Norte. Aqueles que ficaram para trás continuaram a desenvolver uma cultura própria, centrada na pecuária e na equitação. Aprenderam a se defender de seus inimigos e muitos adotaram um modo de vida seminômade, migrando dentro das planícies conforme necessário.

Sempre em Movimento

Após a fundação de Valkaria em 1020, refugiados sulistas descontentes partiram em caravanas para explorar o norte. Muitos se sentiram abandonados pelos deuses em Lamnor, e as agruras da nova jornada reforçaram o pessimismo geral. Esses exploradores obstinados, orgulhosos e amargurados ignoraram os avisos dos nativos, usaram atalhos perigosos e por fim estabeleceram-se onde hoje é Salistick, o Reino sem Deuses.

Um braço dessa caravana, após divergências internas, separou-se e escolheu continuar ao norte, seguindo uma antiga rota nômade. Enquanto os lamnorianos que se assentaram em Salistick renegavam totalmente os deuses, essa dissidência estava apenas decepcionada com a distância e o aparente descaso de suas divindades tradicionais. Relatos afirmam que a expedição só parou frente ao intransponível Rio dos Deuses. Muitos lamnorianos teriam se convertido a Hippion naquelas margens, após testemunhar o deus majestoso galopando pelas planícies. Como ocorrera séculos atrás, a presença física do deus foi vista como um sinal pelos recém-chegados. Considerando o sítio abençoado, escolheram ali permanecer.

Esse núcleo original de povoamento se espalhou e deu origem à vila de **Palthar** em 1022 — logo se tornando um entreposto movimentado. Seria a capital do reino por anos a fio, com seu estilo arquitetônico horizontal e construções em estilo nativo. Os lamnorianos acabaram adotando os valores dos tropéis das planícies vizinhas. Em poucas gerações, mesclaram-se ao povo local por meio de casamentos, integrando-se à sua cultura.

Com a adição desta última e mais recente leva migratória, consolidava-se a comunhão dos vários tropéis da crença hippionte. Em 1065 esses bandos seminômades que compunham a nação seriam imortalizados nos célebres versos do infame bardo **Tantinbor** como as **Veneráveis Hostes de Namalkah**. O nome, segundo alguns, vem das palavras nativas *namminuyh-nhnm*, vento frio que sopra das Uivantes em direção ao norte, e *amalkhan*, um termo intraduzível que descreve ao mesmo tempo saudade de casa e ânsia por explorar. O neologismo descrevia perfeitamente a sensação de viver na região abençoada por Hippion. Quando as hostes foram finalmente convidadas a se juntar ao Reinado, esta denominação poética foi adotada para o que formalmente passou a ser um reino, com uma monarquia eletiva, mas ainda alicerçada nos antigos ritos de chefia das planícies.

Ventos da Guerra

Em 1412, a Guerra Artoniana chegou a Namalkah e a cidade de Hippiontar marcou o ponto de resistência do reino, permanecendo milagrosamente intocada. O então Rei Borandir Silloherom estava na cidade para uma transação comercial — ou, dizem alguns, porque recebera um presságio de que sua presença ali seria importante.

Dizem que a conquista de Hippiontar pelo inimigo foi evitada graças a um grupo de bravos heróis, que cavalgou através de todo o reino para avisar o rei de uma invasão simultânea. A Supremacia Purista ocupou todo o interior de Namalkah ao mesmo tempo, usando mobilização rápida de tropas transportadas por aeronaves e túneis subterrâneos dos trolls.

Os mesmos heróis teriam sido responsáveis por improvisar uma cavalaria alada com grifos, serpes e gárgulas para atacar os transportes aéreos — um feito totalmente aberrante aos costumes namalkahnianos. A tática de batalha assimétrica surpreendeu o inimigo. Infelizmente, a tropa formidável foi quase aniquilada nesta missão suicida e o Rei Borandir perdeu sua vida.

A batalha decisiva aconteceu no chão. O grosso das tropas da Supremacia foi vencido em terra, em grande parte graças aos esforços do centauro **Rark Cascos Sangrentos**. O antigo vilão se aliou aos humanos em uma carga vitoriosa contra os arsenais puristas, empunhando seus dois machados imbuídos de magia.

Com o fim do conflito, Namalkah tenta se reerguer das consequências da ocupação, agora liderada pela Rainha Zallia Silloherom, filha do antigo rei, eleita por aclamação entre os chefes de tropéis do reino.

Geografia

Namalkah apresenta clima muito quente e úmido próximo ao Rio dos Deuses, mas seu interior é atravessado por uma corrente de ar gélido das Uivantes, trazendo ventos cortantes e erosivos. **Tornados** são comuns, representando ameaça frequente.

O reino é, em primeira impressão, uma planície infindável, pontilhada por terrenos irregulares como ravinas e coxilhas. Além do Rio Amarante que nasce nos Montes Nublados, outros pequenos afluentes correm por suas terras, mas poucos são caudalosos ou amplos o bastante para formar vales ou depressões — com exceção notável de alguns acidentes geográficos, como os Desfiladeiros de Dópsia.

Há ao menos uma fronteira clara: o **Rio dos Deuses** ao norte, além do qual se localiza a Grande Savana. Bem menos exata a nordeste é sua fronteira com um antigo desafeto, o reino de Callistia — hoje incorporado às Repúblicas Livres de Sambúrdia. Essa divisão é mais uma convenção histórica do que geográfica; apenas nativos sabem dizer onde acaba uma região e começa a outra.

Ao sul, marcada pela reconquistada cidade de Suth Eleghar, temos a fronteira com a odiada Supremacia Purista, vigiada por patrulhas de ginetes. A sudeste, além do Rio Vermelho, situa-se Salistick, o Reino sem Deuses.

A oeste, atravessando diferentes pontos do Rio Lengarim, é possível chegar às Estepes Selvagens, região fronteiriça com as Montanhas Uivantes; ou a Zakharov, o Reino das Armas.

Povo & Costumes

Hoje a população namalkhaniana é formada em sua maioria por humanos seminômades, de identidade muito ligada à vida na planície, o que os diferencia de reinos vizinhos. Embora existam muitas cidades, aldeias e paradas de caravanas pelo reino, a unidade social mais importante ainda é o tropel: grandes grupos de ginetes que conduzem gado, cavalos ou outros animais de um ponto a outro, para comércio ou outros fins.

Centauros são presença comum no reino, ainda que tenham sofrido baixas severas durante a Guerra Artoniana. Muitos hynne locais abandonaram o reino em êxodo para as Repúblicas Livres de Sambúrdia.

Humanos nativos costumam usar calças acolchoadas de lã e túnicas largas do mesmo material. Por cima vestem a **pênula**, espécie de manto que protege contra o frio. Botas, chapéus de abas largas e acessórios de couro — inclusive armaduras — são frequentes.

A aristocracia local não se veste de maneira tão diferente da população comum, apenas usando materiais de melhor qualidade. Com efeito, a nobreza, embora próspera, controla parcas propriedades, considerando o território do reino como um todo. Em vez de terras ou lavouras, o poder local é medido pela posse de rebanhos e ginetes lutando em seu nome.

Namalkah

Nome Oficial: Veneráveis Hostes de Namalkah.

Lema: "Livre como o Vento, Forte como o Chão".

Brasão: de verde um cavalo passante de prata coroado de ouro.

Gentílico: namalkahniano.

Capital: A Corte Errante.

Forma de Governo: monarquia eletiva.

Regente: Rainha Zallia Silloherom.

População: 1.450.000.

Raças Principais: humanos, centauros.

Divindades Principais: Hippion, Allihanna, Khalmyr, Nimb.

A maior parte das forças militares namalkhanianas não é composta por servos que juram lealdade a senhores em troca de proteção — e sim gente livre que habita os ermos, vivendo em tropéis errantes lutando uns pelos outros. Azul, dourado, marrom e verde são cores muito valorizadas no país, utilizadas em brasões e uniformes nos tempos de guerra.

Um dos costumes mais importantes para um habitante de Namalkah é receber seu **primeiro cavalo.** Crianças aprendem a cavalgar desde cedo, recebendo a primeira montaria aos seis anos. É esperado que cuidem do animal como um pai cuida do filho. Essa

responsabilidade, tênue no início, se torna mais rigorosa na adolescência. Negligenciar a própria montaria é malvisto; maus tratos são considerados crimes tão graves quanto agredir ou torturar pessoas.

Deixar o primeiro cavalo morrer, mesmo que por acidente ou doença, é sinal de mau agouro, trazendo estigma social. Uma das piores ofensas a um nativo é dizer que este **"usa esporas"** em suas botas; tal acusação invariavelmente resulta em desafio para um duelo, que pode ser uma corrida ou briga de faca. Segundo os costumes namalkahnianos, a comunicação entre ginete e montaria deve ser intuitiva e não violenta. Assim, esporas são consideradas uma ferramenta de covardes e incompetentes.

Em geral, a sociedade namalkhaniana é aberta a outros povos e culturas — mas isso não significa ser livre de preconceitos. Ser esguio e atlético é considerado padrão de beleza, enquanto os sedentários ou incapazes de cavalgar são estigmatizados. Também existe forte hostilidade contra nativos do antigo reino de Callistia, considerados empolados, preguiçosos e decadentes. Salistick costumava ser considerado um "reino irmão", com fazendeiros enviando seus filhos para o Colégio Real de Médicos. Porém, há ressentimento quanto à neutralidade dos salistienses durante a última guerra.

Hippion e outros deuses

A principal divindade do reino é **Hippion**, o Deus Menor dos Cavalos, sendo uma das poucas nações conhecidas que tem como principal padroeiro um deus menor. Dizem as lendas que Hippion seria um semideus filho de Allihanna, a Mãe Natureza. Ao longo da história de Arton ele teria servido como montaria para rainhas amazonas, paladinos e grandes heróis — algo provado verdadeiro quando Hippion foi cavalgado por Orion Drake em 1405, durante sua batalha final contra as forças aberrantes da Tormenta.

Alguns afirmam que Hippion gosta de assumir a forma de cavalos comuns e seus ginetes nem desconfiam terem sido escolhidos por ele. Encontrá-lo cavalgando nas planícies de Namalkah é visão rara, mas recorrente, sendo considerado um bom augúrio.

Nimb é uma presença bizarra, mas marcante, no reino. Existem locais tocados pela loucura do Deus do Caos, onde a própria realidade se comporta de maneira diferente. A maioria dos habitantes considera que esses lugares são "amaldiçoados", "malignos" ou simplesmente palco de histórias infelizes. Apenas alguns sábios e aventureiros e exploradores conhecem a verdade e notam que muitas anedotas históricas de Namalkah são efeitos perigosos e alarmantes do Caos.

Governo

A atual rainha de Namalkah é **Zallia Silloherom**, filha de uma guerreira amazona e do rei anterior. É a única herdeira de um rico clã criador de cavalos, famoso por organizar torneios. Embora não aparente por suas vestes simples, é uma das mulheres mais ricas e poderosas do Reinado.

O primeiro ato do governo de Zallia foi restabelecer a tradição ancestral da **Corte Errante**, retomando alguns mitos fundadores do reino para unir a população nestes tempos difíceis. Hoje em dia, onde quer que a hoste guerreira da monarca decida acampar torna-se automaticamente a capital namalkhaniana. Zallia está sempre viajando e recrutando aventureiros para ajudar a resolver os infinitos problemas afligindo sua regência.

Alguns boatos afirmam que o restante da dinastia Silloherom foi vitimado por uma estranha maldição. Seja verdade ou não, a nova rainha parece determinar seu próprio destino e desafiar com pura força de vontade o sortilégio lançado sobre sua família.

A política local é derivada das tradições do norte de Arton. Os habitantes de uma cidade ou acampamento costumam se reunir periodicamente, escolhendo seus chefes com base em bom senso e consenso, após um debate aberto. Geralmente os escolhidos estão entre as pessoas mais velhas e experientes na comunidade, mas combatentes jovens costumam ter preferência em tempos de guerra, desde que sigam a religião hippionte. Quando surge dúvida, o impasse é resolvido em rápida votação, ou algum tipo de jogo ou disputa. É comum que corridas em cancha reta ou outras provas de equitação sejam usadas para solucionar esses casos, em vez de duelos ou outros confrontos violentos.

Chefes eleitos participam de reuniões periódicas na Corte Errante para discutir o rumo da nação. Esse enclave também aponta possíveis sucessores e sucessoras ao trono de Namalkah. Os candidatos devem então vagar pelas planícies até encontrar Hippion: quem domá-lo e retornar cavalgando-o prova ter seu consentimento para governar. Catástrofes naturais ou outros fenômenos podem ser interpretados como mau presságio pelos altos sacerdotes. Nesses casos, os chefes podem mais uma vez ser convocados para a Corte Errante para discutir a deposição do rei amaldiçoado.

Locais importantes

A Corte Errante (capital)

Quando se chega às cercanias de uma cidade namalkhaniana, ou mesmo enquanto se cavalga em

meio ao mais completo nada da pradaria, às vezes é possível avistar ao longe um acampamento de tendas com os estandartes do reino presos a longas lanças. Fumaça emana de fogueiras onde ginetes veteranos, provenientes de diversos tropéis, discutem em debates acalorados ou contam histórias enquanto assam cordeiro e degustam bebidas quentes. Aos olhos estrangeiros pode não parecer, mas esta é a capital de Namalkah.

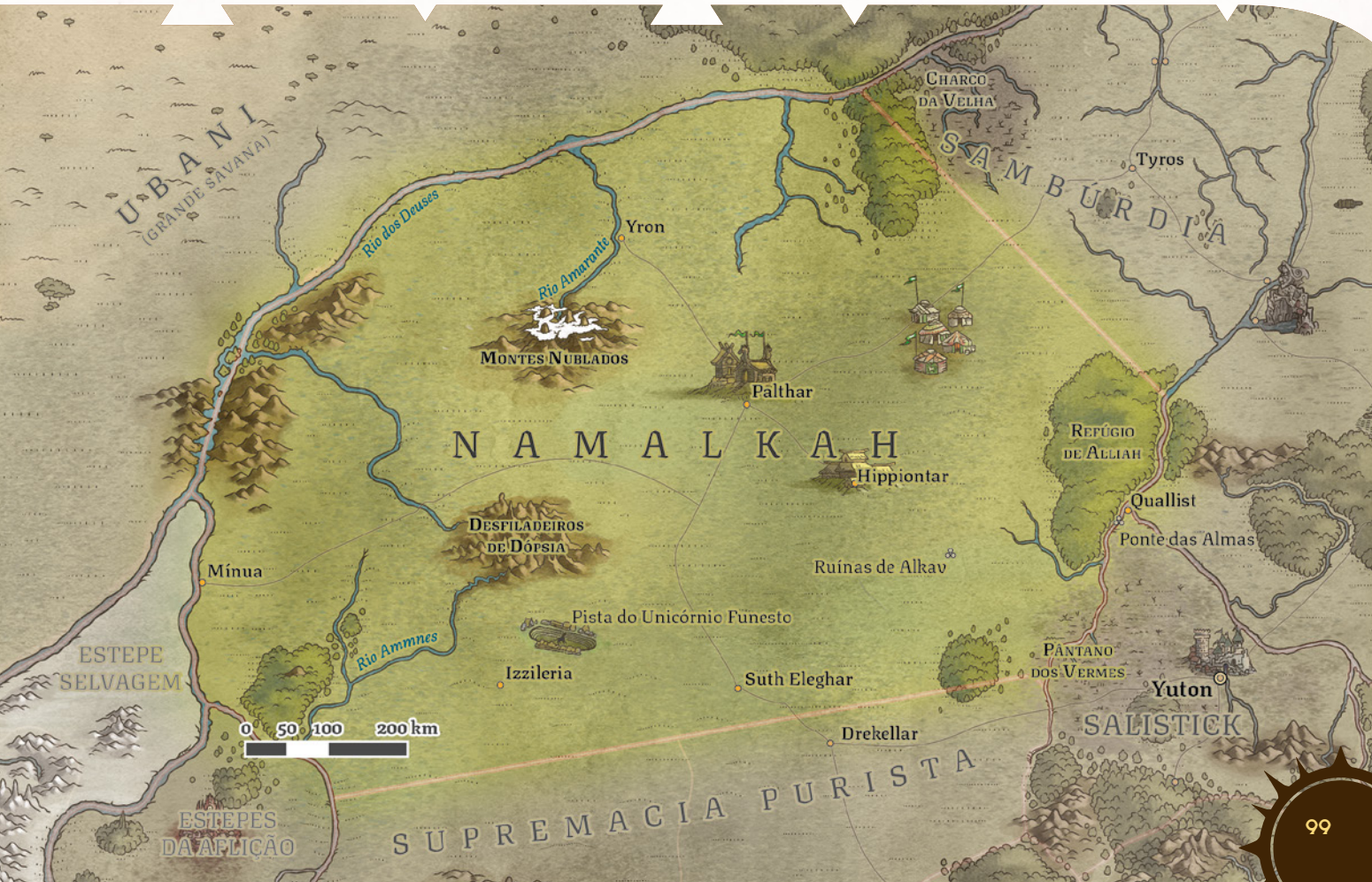
A Corte Errante é uma tradição antiquíssima, remontando ao tempo em que manadas de centauros dominavam as planícies. Os capitães de hoste da época não podiam demonstrar preferência por nenhum assentamento, então tinham seu próprio tropel, composto pelos guerreiros e sábios mais proeminentes. Vagavam pelo reino, cuidando pessoalmente dos problemas de seus súditos. De tempos em tempos, uma assembleia decidia a próxima parada da corte itinerante, com o fim de debater e resolver problemas.

Essa instituição foi retomada pela atual Rainha Zallia, sentindo que o reino precisava recuperar um poderoso símbolo nacional, capaz de reerguer o moral ainda combalido pela guerra recente. Mais que isso: uma sede de governo móvel permite à monarca ver com os próprios olhos lugares distantes e negligenciados da infinita pradaria.

Qualquer um pode adentrar a Corte Errante portando armas ou usando habilidades especiais de qualquer tipo. Isso acontece porque, apesar de ser um grupo relativamente pequeno, todos os líderes ou ginetes do acampamento são heróis com suas próprias salvaguardas contra aço e magia, mais que capazes de se defender sozinhos — incluindo a própria rainha.

A prática da Corte Errante tornou Zallia muito aclamada entre seus súditos, mas também representa um risco. Embora os membros da corte estejam relativamente a salvo de ataques diretos, alguns afirmam que é muito fácil para sszzaazitas ou outros conspiradores infiltrar-se nas decisões políticas do reino. A diplomacia com outros reinos também pode ser prejudicada, já que poucos regentes estão acostumados a essa prática.

Não é incomum que a Corte Errante se depare com problemas ou ameaças em suas viagens infindáveis. E, ainda que conte com muitos heróis, eles não podem abandonar seus postos para resolver tudo. Assim, é frequente que grupos de aventureiros sejam chamados para cavalgar com a Corte Errante durante algum tempo, servindo como batedores ou "resolvedores de problemas". Essa é uma honraria muito disputada por aventureiros namalkahnianos e um prêmio inigualável para estrangeiros. Ao contrário do que costuma acontecer em outros reinos, em Namalkah não são aventureiros errantes que são chamados à corte real: muitas vezes a corte vai até eles!



HIPPIONTAR

Uma das cidades mais importantes de Namalkah começou como um mero rancho no meio do nada, até que recebeu a visita de Hippion, que escolheu o estábulo para passar a noite. A família **Verimm**, proprietária do rancho, trouxe tudo que tinha de riquezas em oferenda à divindade. Quando Hippion partiu pela manhã, os rancheiros começaram a experimentar uma época de boa fortuna que não acabou até hoje, séculos depois. A fama do lugar se espalhou e o pequeno rancho se transformou na cidade de Hippiontar, também chamada de **"Baia de Hippion"**.

Hippiontar não passa de uma vastidão de estalagens, canchas de corrida, pequenas fazendas e oficinas espalhadas numa planície ao redor do rancho. Contudo, os tropeiros de Namalkah consideram que em cada viagem devem parar pelo menos uma noite em Hippiontar, assim como Hippion fez tanto tempo atrás. A "cidade" está sempre recebendo visitantes que trazem oferendas, gastam dinheiro nas tavernas, hospedam-se nas estalagens e, é claro, visitam a lendária baia onde Hippion dormiu. É comum que mais de uma tropa ou caravana se encontre em Hippiontar, resultando em superlotação, algumas brigas e muita bagunça. Mesmo assim, é raro que exista violência real ou mesmo grandes problemas. Todos que visitam a baia onde o Deus Menor dos Cavalos esteve relatam boa sorte — bebedeiras épicas resultam em nenhuma consequência ruim, rivalidades são resolvidas amigavelmente, acordos comerciais dão certo… Isso faz com que Hippiontar também seja um ponto muito procurado por comerciantes, nobres e diplomatas. Desde que se preste homenagem ao deus, tudo que tem início aqui costuma dar bons frutos.

Alguns estudiosos já especularam sobre algo mais sinistro neste lugar. Hippion não tem nada a ver com sorte e azar, não deveria fazer sentido que probabilidades fossem distorcidas por sua passagem. Existem lugares em Namalkah tocados por **Nimb** e sabe-se que, assim como os outros deuses do Panteão, ele pode assumir qualquer forma. Alguns sussurram que o cavalo que visitou Hippiontar não era Hippion, mas o Deus do Caos disfarçado. Segundo esses estudiosos, toda boa sorte gerada em Hippiontar precisaria ser compensada ou "paga" de alguma forma. Talvez com azar extremo para algum amigo ou familiar da pessoa abençoada. Talvez com uma torrente devastadora de má sorte no futuro.

Alarmado por essas sugestões, o clã Verimm está convocando aventureiros para desvendar o mistério ou até mesmo localizar o próprio Hippion e tentar arrancar dele uma resposta. Contudo, como garantir que esses heróis estariam falando com o Deus Menor dos Cavalos e não com o Deus do Caos disfarçado mais uma vez?

PALTHAR

Cidades namalkhanianas são modestas, sem exibir luxo exagerado. Torres e estruturas elevadas são raridades. Pode fazer parecer que se trata de um reino pobre, sem recursos. Na verdade, o próprio povo prefere esse estilo de vida, valorizando outras formas de conforto. A arquitetura local privilegia espaços abertos e áreas verdes, mesmo nas cidades mais povoadas. Quase não se vê casas de alvenaria com mais de um andar — poucos em Namalkah gostam de estar longe do solo. Esse tipo de estruturação horizontal resulta em percorrer grandes distâncias para chegar a qualquer lugar — o que não costuma ser problema para gente nascida no dorso de um cavalo!

Palthar, o maior assentamento e antiga capital de Namalkah, é talvez o melhor exemplo do que esse estilo de vida pode oferecer. Tem amplas ruas de paralelepípedos, imensos (mas baixos!) prédios públicos e uma elaborada infraestrutura que conta com galeria de esgotos e aquedutos, além de pequenos palácios. Aqui fica o **Mausoléu de Hippion**, onde estão enterrados alguns dos cavalos mais famosos da história do reino; o **Instituto de Estudos Equinos**, instituição influenciada pelo reino vizinho de Salistick, onde se pesquisa e se ensina medicina e teologia centrada em cavalos, e também os **Parques Tranquilos**, onde animais velhos e doentes são cuidados por druidas, sendo tratados como aventureiros ou soldados veteranos.

Palthar sempre teve ótima qualidade de vida — a família Silloherom considera que proteger a cidade é seu dever e há séculos dedica muitos recursos a manter a prosperidade local. Isso não mudou, mas hoje em dia a antiga capital é algo como uma cidade fantasma: a maioria dos habitantes se juntou aos tropéis do exército contra os puristas e permanece de prontidão no caso de uma nova guerra, enquanto muitos guerreiros e nobres foram integrar a Corte Errante da Rainha Zallia. Restaram apenas os muito jovens ou muito velhos. Os palácios locais, antes domínio de ricaços e nobres, hoje são habitados por famílias modestas, mas não parecem trazer alegria para seus moradores.

Os cidadãos parecem sempre imersos em nostalgia e melancolia, sonhando com tempos distantes, quando a guerra total ou ameaças como a Tormenta eram desconhecidas. Talvez por isso, ou algum outro fenômeno arcano, fantasmas (de humanos e cavalos) perambulam pelas ruas à luz do dia, ou assombram casarões decadentes e vazios, sem perceber que morreram. Também devido a esse marasmo, não é incomum que aventureiros sejam contratados por cidadãos de Palthar com alguma desculpa, mas com a única finalidade verdadeira de ouvir suas histórias e trazer alguma vida à cidade.

Dizem os boatos que alguns desses grupos envelhecem rapidamente em Palthar, inexplicavelmente "decidindo" se assentar aqui e abandonar a vida errante, unindo-se à população de saudosistas e almas penadas…

YRON

Esta cidade fica situada às margens do Rio Amarante, segundo maior do reino (o primeiro, naturalmente, é o Rio dos Deuses). Por sua posição privilegiada, atua como ponto de entrada para grande parte das importações do país — sendo um dos entrepostos comerciais mais notáveis da região norte.

Embora não tão vasta quanto Hippiontar ou Palthar, Yron é igualmente rica. Faz parte da tradição local adornar cavalos com joias e gemas preciosas e usar adornos melhores que seu cavalo é visto como mau gosto. Os mais endinheirados equipam sua montaria com ferraduras de ouro, prata ou até platina.

Yron é especializada em serviços: sua pecuária é fraca, mas compensada pela qualidade de seus treinadores e cavalariços. No ramo de aventuras, alguns dos mais hábeis cavaleiros mercenários podem ser contratados aqui.

O Templo de Hippion local tem clérigos especializados em doenças e maldições ligadas a equinos. Igualmente digna de nota é a **Guilda dos Tratadores**, que organiza escolas e tutelas específicas ligadas aos animais. A maioria dos namalkahnianos sabe criar e cuidar de cavalos, mas apenas os professores yronenses formam mestres nessa arte — e em combate montado. Não raro, jovens nobres de outros reinos chegam em transportes fluviais para estudar aqui.

Alguns namalkahnianos acusam o povo de Yron de ser tudo que tradicionalmente se abomina no reino: sedentários cheios de luxos vivendo às margens de um rio (como os odiados callistienses). De fato, Yron tem sua parcela de empolados e arrogantes. Muitos ricaços contratam aventureiros para escoltar seus filhos e filhas em "missões", fazendo todo o trabalho para que os herdeiros fiquem com a glória. Muitos também tentam pagar heróis para perder em duelos ou corridas, elevando o próprio nome sem precisar de habilidade.

SUTH ELEGHAR

Como cidade mais próxima da Supremacia Purista, esta costumava ser uma grande exportadora de cavalos, o ponto comercial mais importante do sul do reino. Tudo mudou quando os puristas a invadiram, tomando seus estábulos. Cavalos destinados a corridas e torneios passaram a ser usados como montarias de combate.

Fazendas nos arrabaldes da cidade permaneceram intactas, são ainda um pólo de produção. Mas o mesmo não pode ser dito da cidade em si. As terras em suas cercanias mais imediatas foram quase completamente incendiadas, antes de sua reconquista pelos exércitos de Namalkah. Grande parte dos cavalos foi roubada ou envenenada. O fechamento da fronteira também privou a cidade de seu maior mercado — a cidade de **Drekellar**, hoje parte do atual território da Supremacia.

Felizmente, a Rainha Zallia veio em socorro. Ordenou a construção de uma imensa fortaleza — obra que tem empregado quase toda a plebe local. A nobreza também foi atendida: sua produção agora é comprada diretamente pelos tropéis que formam o exército de Namalkah. Dizem que o reino não gastou um só tibar de seus cofres públicos na reconstrução: todo o ouro veio das reservas pessoais da monarca.

Em homenagem à rainha ginete, o imenso anfiteatro local, uma das poucas ruínas restantes dos dias pré-conflito, foi restaurado e renomeado **Hipódromo Real**. Abriga hoje algumas das mais impressionantes corridas de Arton. Muitos nobres, e suas tropas estacionadas na cidade, passam o tempo livre fazendo apostas — o principal lazer da população, obcecada em saber tudo sobre seus corredores favoritos. As corridas no Hipódromo são verdadeiros festivais, mas às vezes são infiltradas por competidores da Supremacia que atuam como espiões em busca de informações sobre as defesas do reino ou mesmo assassinos, tendo como alvo nobres ou campeões locais.

IZZILERIA

Namalkah é um reino simples e rústico — muitos acusam-no de ser simples demais. Mas Namalkah tem suas estranhezas, e algumas delas são mantidas em segredo. Talvez o maior exemplo seja Izzileria.

Situada próxima à Pista do Unicórnio Funesto, Izzileria era uma aldeia como qualquer outra em Namalkah. Governada por homens e cavalos, recebendo periodicamente tropeiros e competidores das carreiras, a única coisa que a diferenciava do resto eram ocasionais fenômenos estranhos, raros demais para provocar grande alarde. Vez por outra, um bezerro nascia com duas cabeças ou uma criança nascia com a capacidade de ler mentes. Uma árvore apresentava folhas azuis ou um córrego congelava em pleno verão. Esquisitices descartadas pelos ginetes, com sua mente objetiva e tranquila.

Quando houve a tragédia na Pista do Unicórnio Funesto, Izzileria perdeu uma de suas principais fontes de renda e ganhou um perigo. Mas o povo não debandou por completo — em vez disso, os jovens desafiavam uns aos outros para ver quem tinha coragem de chegar mais perto do local maldito, os mais velhos repetiam de novo e de novo a história de Andhes e Sooliah. E as esquisitices pioraram. Alguns dizem que

"De cima de meu cavalo altivo
Irmão aonde quer que eu vá
Palpita meu coração errante
De saudade de Namalkah."

—Trecho do poema de Rijad Dallir, bardo namalkahniano

a região toda ficou marcada pelo caos, a sorte e o azar: assim como certas doenças ou venenos podem deixar sequelas permanentes em uma pessoa, os eventos deixaram um resíduo caótico que o tempo não apagou.

Já era possível notar que Izzileria não era como as outras aldeias. Não nasciam apenas bezerros de duas cabeças: agora eram bezerros com asas de mosca. Os humanos nasciam com pele transparente, os cavalos eram capazes de voar, as plantas falavam. Mesmo assim, tudo esporádico. Os tropeiros de passagem cada vez mais convenciam-se de que não valia a pena chamar atenção para aquilo: o povo da aldeia devia tomar conta de seus próprios assuntos, e Izzileria tornou-se um lugar a ser omitido de histórias, ignorado em mapas.

Houve uma nova piora depois da passagem de um cavalo tocado por Nimb, um animal do Caos chamado **Bandido**.

Agora eram raras as pessoas, cavalos, plantas e construções normais. As mutações ocorriam espontaneamente, em indivíduos já adultos. A água do poço não congelava: transformava-se em fogo, que crepitava com música de alaúde. As árvores nasciam de cabeça para baixo, as casas transformavam-se em cristal. Os habitantes acordavam para notar que seus pés haviam virado cabeças de cães, e seus filhos agora eram feitos de carvão. Já empobrecida, Izzileria caiu na miséria total, mal subsistindo com a raríssima passagem de tropeiros e as plantações de vegetais que podem ou não se transformar antes de serem consumidos.

O líder do povoado é **Santhell**, um cavalo inteligente e capaz de falar, coberto por finas minhocas no lugar do pelo. É bem-intencionado, mas já está muito velho e pouco pode fazer contra a loucura que existe no local. Os habitantes de Izzileria são amedrontados e inquietos, e desconfiam de forasteiros. Apenas Santhell faz qualquer esforço para acolher visitantes.

Desfiladeiros de Dópsia

Uma das raríssimas áreas montanhosas do reino, e consequentemente uma das mais famosas (juntamente com os Montes Nublados), os Desfiladeiros de Dópsia são resultado da erosão do Rio Ammnes, outrora vasto e caudaloso. Hoje não passa de um córrego nas profundezas dos estreitos. O que teria causado sua diminuição ninguém sabe.

Os Desfiladeiros estão entre os lugares mais perigosos de Namalkah. Foram tomados pelos **finntroll** e ainda hoje permanecem sob seu controle, protegidos por monstros nativos sob encantamento: ciclopes,

gigantes, ogros e trolls comuns. Não é incomum encontrar esses seres emboscando caravanas, grupos de aventureiros ou tropéis de ginetes. Alguns dizem que os finntroll têm uma magia que transforma a água de cantis em óleo escuro, obrigando viajantes a mudar sua rota original para passar por aqui e reabastecer.

A região seca e pedregosa é também propícia como esconderijo de felinos selvagens, quimeras e grifos. Aparentemente não há lobos: caçadores dizem que eles foram embora "viver em algum lugar mais calmo, como uma área de Tormenta, por exemplo!".

Montes Nublados

Ponto mais alto de Namalkah, os Montes Nublados são modestos se comparados às Uivantes ou Sanguinárias. Para os habitantes do reino mais plano de Arton, contudo, são vistos com espanto e admiração. Assim chamados devido aos cumes sempre encobertos, são formados por quatro elevações principais — a maior abriga a nascente do Rio Amarante. Sua escalada não é difícil com treino e experiência, e cavernas nas partes baixas servem de abrigo para viajantes. Isto é, quando não estão ocupadas por animais selvagens.

Namalkahnianos preferem evitar os montes, por serem habitados por cavaleiros de grifos, descendentes de povos vindos das Sanguinárias. Estes bárbaros teriam sido liderados na guerra contra os puristas por uma mulher conhecida hoje apenas como **"Princesa"** — notória bandoleira e ladra de gado. Ela talvez possa ser convencida a encerrar suas atividades e trabalhar para a coroa, se receber ajuda para derrotar um dragão bicéfalo que aterroriza a região. Mas as autoridades do reino não parecem interessadas em lidar com tal ameaça...

Refúgio de Alliah

Com planícies verdejantes cobrindo praticamente todo o reino, qualquer tipo de vegetação mais cerrada ou acidente geográfico acaba por se tornar conhecido, por menor que seja. Assim aconteceu com esta floresta.

O refúgio é na verdade a parte mais interna de um bosque no extremo leste do reino, com árvores medianas e espaçadas. Um druida poderia definir o lugar como não mais que um matagal.

Nada haveria de curioso no bosque, não fossem os centauros que o habitam. De fato, este lugar é proibido para não centauros e costumava até mesmo ser protegido por um acordo com a coroa do reino, garantindo que as outras raças nunca o perturbariam. A única exceção eram os elfos.

Durante a guerra, o Refúgio foi impiedosamente atacado pelos puristas, que encontraram uma resistência liderada por **Brahm Crina Negra**. Relatos diziam que os centauros haviam sido dizimados. Mas, quando tropeiros humanos tentaram entrar no bosque recentemente, foram repelidos por Brahm e seus súditos, como se nada tivesse mudado! Ninguém sabe qual a verdade por trás da "ressurreição" desses seres. Alguns dizem que é uma bênção de Thyatis e o cumprimento da antiga profecia que falava do "Rei dos Centauros". Outros afirmam que os habitantes do bosque são mortos-vivos. E há quem diga que os atuais "centauros" não passam de hynne ilusionistas, assustando forasteiros com seus truques!

Pista do Unicórnio Funesto

Outrora usada para sediar torneios entre ginetes, esta arena de jogos foi abandonada devido a um incidente trágico, ocorrido há mais de 50 anos. Durante uma corrida, a amazona **Sooliah** e seu fabuloso unicórnio **Andhes** estavam à frente, sem desconfiar que um competidor trapaceiro contratara capangas para colocar armadilhas na pista. Caindo em uma delas, o unicórnio tropeçou e derrubou sua dona, matando-a acidentalmente com o chifre.

Enlouquecido, Andhes massacrou todos os outros competidores, incluindo o assassino, e seus cavalos. Naquele instante o unicórnio — animal mágico de bondade e pureza — adquiriu aspecto sombrio, seus olhos se tornaram vermelhos. Transformou-se em uma fera abissal, corrompida pelo ódio, que ainda hoje ronda o sítio, galopando em sua pista forrada de cadáveres.

Alguns afirmam que incidente tão trágico deve ter o dedo de Nimb, o Deus do Caos — teoria reforçada por visitas ocasionais de Dee, seu sinistro sumo-sacerdote, com suas maças cobertas de melado, sangue e moscas. Embora a maioria dos tropéis evite a todo custo esta área, alguns afirmam que o Unicórnio Funesto continua aceitando desafios e correndo na cancha reta contra aqueles que sobrevivem a suas investidas. Qual o prêmio? Alguns dizem que é o favor eterno de Nimb. Outros, que é a libertação do espírito de Sooliah ou a redenção do próprio Unicórnio Funesto. Por fim, há quem diga que o vencedor poderia domar o unicórnio, transformando-o em sua montaria para sempre.

Ruínas de Alkav

Nem os centauros sabem dizer quem — ou o que — vivia nestas ruínas. Uma civilização antiga e desconhecida habitava o lugar antes mesmo de sua chegada. As evidências de sua presença são restos de uma cidade com construções de pedra e alvenaria, e muralhas repletas de entalhes, pinturas e hieróglifos.

Há tesouros antigos, por isso o lugar costuma ser visitado por saqueadores de tumbas e expedições de aventureiros. Estes costumam ser financiados pela coroa do reino, buscando artefatos. Mas as ruínas são perigosas, habitadas por tipos únicos de mortos-vivos.

Curiosamente, estudiosos descobriram que os antigos habitantes de Alkav nunca domesticaram cavalos, considerando-os bestas selvagens. Alguns sábios suspeitam até mesmo que esse povo os temia ou os caçava. Alguns murais retratam cavalos monstruosos destruindo torres e monumentos, o que leva a crer que esses animais tenham trazido a ruína da tal civilização. Certos teólogos chegam a sussurrar a sugestão herética de que isso teria sido obra do próprio Hippion, mas ninguém sabe o porquê.

Guildas & Organizações

As Amazonas

O Reino Indomado até hoje hospeda tropéis matriarcais, governados por algumas das melhores guerreiras do continente. Vários desses clãs já serviram como guarda-costas a famílias de governantes em todo o Reinado. Alguns grupos são formados exclusivamente por mulheres, que perpetuam seu clã adotando e treinando novas aprendizes.

Existem inúmeros bandos de amazonas, com seus próprios valores e leis. Embora sempre voltem a Namalkah de tempos em tempos, estão dispersos pelo continente. Um dos maiores e mais poderosos bandos é o das Amazonas de Hippion — algumas de suas lideranças já se tornaram monarcas deheoni através do casamento. Outro tropel notório é o da Planície sem Fim: descendentes da famigerada heroína **Duria**, não cultuam o Deus Menor dos Cavalos, mas Allihanna. Veem com desconfiança os demais namalkahnianos, jamais adentrando suas cidades.

Cavaleiros da Tempestade

Estes misteriosos cavaleiros representam um dos maiores mistérios de Namalkah. Quando há inocentes em perigo — sejam vítimas de monstros, bandidos ou mesmo desastres naturais — eles surgem com suas montarias furiosas, combatem a ameaça e partem, sem dizer palavra. Receberam esse nome porque uma

grande nuvem de pó e areia, levantada pelos cascos de seus cavalos, ergue-se no horizonte quando estão prestes a chegar. O povo acredita que essa nuvem é de onde eles vêm e para onde vão.

Não se sabe quantos são, pois seu número muda a cada aparição: podem ser cinco ou seis, ou então dezenas. Suas faces também são desconhecidas, pois usam máscaras. No entanto, como notou um forasteiro certa vez, todos carregam espadas e escudos similares àqueles usados por guerreiros do **Deserto da Perdição** — que fica milhares de quilômetros ao norte, muito além do Rio dos Deuses.

Alguns dizem que os Cavaleiros da Tempestade são espíritos cumprindo uma missão, ou estariam aguardando uma ordem de seu comandante. Outros dizem que são manifestações do poder de Hippion, encarregados de ajudar seus devotos.

Tropel dos Cascos Sangrentos

Os Cascos Sangrentos eram um bando de centauros, dissidentes e proscritos dos tropéis que habitavam o Refúgio de Alliah. Com o tempo, abandonaram Hippion e voltaram a adorar uma divindade mais primordial: Megalokk, o Deus dos Monstros.

São conhecidos desde sempre como tiranos e canibais — mas sua sociedade é mais complexa do que parece. Liderados pelo poderoso clérigo **Rark Cascos Sangrentos**, eles têm seu próprio código de honra: tomam como prisioneiros apenas humanos ou finntroll capturados em batalha e se alimentam somente de oponentes fortes, em uma espécie de ritual destinado a absorver seus poderes.

Por estranho que pareça, sua intolerância contra os "filhos de Valkaria" os manteve alertas e vivos durante a invasão da Supremacia Purista — enquanto outros bandos foram expulsos, capturados ou massacrados. Os Cascos acabaram relutantemente convencidos por aventureiros a lutar do lado dos namalkahnianos, em uma aliança de conveniência. Esse fato causou, talvez, uma das maiores ironias de Arton: Rark foi alçado ao posto de herói!

Hoje, baladas descrevem o clérigo com sua armadura de ferro e seus dois machados mágicos abatendo, sozinho, milhares de invasores — o que parece exagero, mas não é. Tais histórias têm levado jovens namalkahnianos impressionáveis a cultuar sua figura em segredo, assim como seu deus bestial. Alguns se desgarram de seus tropéis civilizados para regredir a um estado selvagem, em adoração ao Deus dos Monstros.

Aventuras

O maior flagelo das pradarias de Namalkah são os grifos: criaturas parte águia, parte leão, com apetite total por cavalos! Embora individualmente não sejam desafio a tropéis de lanceiros atentos, as feras costumam atacar em revoadas selvagens e famintas. Como lobos, os grifos tentam isolar e depois atacar em conjunto as presas mais fracas. Quase todo namalkahniano conhece alguém que perdeu um parente em uma batalha contra um grifo. Quimeras, mantícoras, serpes, dragões ferais e outros predadores alados já foram avistados a céu aberto, mas seus ataques são mais raros.

A outra grande praga das planícies são os saqueadores. Esses bandidos atacam em grupos bem organizados, sempre liderados por um ginete experiente. Existem inúmeros, alguns com seus próprios estandartes e gritos de batalha.

Os mais temíveis são a **Gangue dos Pistoleiros**, liderada por goblins alquimistas cavalgando mulas robustas; os **Lacaios de Glórienn Flechicerteira**, elfos fanáticos ainda seguidores de sua antiga deusa, e a odiosa **Hoste das Seis Faixas**, fundada por proscritos que colaboraram com os puristas durante a invasão do reino e composta inteiramente por humanos. Há também o **Bando do Reino Celeste**, integrado por ginetes de grifo dos Monte Nublados, chefiados pela famigerada criminosa "Princesa".

Entre animais selvagens comuns há grandes felinos como panteras e leões de pradaria que caçam manadas de bestas herbívoras (também bastante ferozes). As matas são ricas em variedade de pássaros e insetos, incluindo versões gigantes e atrozes. Já os desfiladeiros costumam abrigar todo tipo de criatura.

Por fim, aventureiros de outros reinos podem ser enredados na teia surpreendentemente complexa de diplomacia e alianças entre tropéis. Na superfície, não passam de bandos viajantes, mas além de amizades e inimizades entre humanos, também existem as relações entre os cavalos. Não é raro que um grupo de heróis seja expulso de uma região porque ousou cavalgar o desafeto de um cavalo importante perto de seu tropel, ou porque não deu um funeral honrado o suficiente a uma montaria caída em batalha.

WYNLLA

O REINO DA MAGIA

Em Arton, certamente há incultos e supersticiosos que temem conjuradores. Mas estes são exceções. Quase todos concordam, a magia é um presente dos deuses. Aqueles que a aceitam e dominam são iluminados, estão mais próximos da perfeição. São respeitados, prestigiados, aclamados. Superiores aos mundanos. Tão importantes quanto nobres, monarcas e heróis, senão mais.

Em nenhuma outra nação essa reverência é tão pronunciada quanto em Wynlla. Aqui, neste reino fabuloso de torres cristalinas, mundano e arcano são diferentes como água e vinho. A habilidade de conjurar separa nobres e plebeus, regentes e camponeses, cidadania e gentalha. O imenso abismo social pode ser cruzado apenas por meio da mágica. O Reino da Magia é uma nação rica e poderosa, mas nem todos desfrutam de sua prosperidade.

HISTÓRIA

Wynlla foi fundada no ano de 1056, não muito depois da própria constituição de Deheon. Diferente de outras nações, nascidas da expansão de povoados em áreas acolhedoras, o Reino da Magia surgiu em terras que outros queriam *evitar*.

Os reinos ainda recém-formados de Bielefeld e Tyrondir buscavam traçar suas fronteiras. Contudo, quando o esperado seria tentarem abarcar mais território, estas nações faziam o oposto — esquivavam-se por completo de certa faixa de terra que as separava, furtando-se de sua inclusão nos próprios mapas. Sem quaisquer povoações nativas, a região era considerada assombrada, infestada de monstros e assolada por fenômenos estranhos. Mesmo para os padrões de Arton, aquelas paragens eram perigosas demais. Tentativas de colonização foram logo abandonadas. Aventureiros e exploradores retornavam de missões com relatos espantosos, histórias de paisagens bizarras e feras impossíveis. Ainda, arcanistas inquietos advertiam sobre uma dificuldade anormal em utilizar os próprios poderes.

Para colocar fim ao mistério, Wortar I — regente de Deheon na época — enviou uma expedição liderada por **Karias Theuderulf**, seu próprio mago da corte, conselheiro e amigo de longa data. Profundo estudioso de assuntos místicos, Karias foi um dos maiores arcanistas em todos os tempos. Fazia uso de poções miraculosas para prolongar a vida; já praticava artes arcanas desde antes da Grande Batalha em Lamnor.

No comando de aventureiros audazes, Theuderulf percorreu longamente a região agourenta. Suas paisagens eram fantásticas, com céus de cores exóticas e montanhas de cumes cristalinos. Também havia monstros em profusão, sobretudo feras elementais, e até dragões. Uma grande cidadela de pesquisa foi estabelecida como base de operações. Dali, novas expedições partiram para vasculhar tudo em volta. Foram meses de exploração, aventuras, perigos e descobertas.

Após longa campanha, o arquimago real enfim chegou à verdade. Diferente de qualquer outra região em Arton, naquele lugar a energia arcana fluía de forma estranha, abundante e feroz. Fenômenos místicos raros — como a manifestação espontânea de vida elemental — ocorriam com frequência. Tais bestas

dos elementos praticamente vagavam em manadas! Além disso, conjurações arcanas não funcionavam como esperado, sofrendo mudanças imprevistas em seus parâmetros: acabavam ampliadas, maximizadas, potencializadas, estendidas ou até invertidas, sem desejo ou controle do conjurador.

Ou não? Seria possível, com habilidade e disciplina, *controlar* esse recurso? Utilizá-lo para conjurações *muito* mais poderosas?

Aquela terra tão temida e indesejada não era, afinal, nenhum sítio maldito. Para um arcanista, era o maior dos tesouros!

Entusiasmado, o mago relatou ao rei suas descobertas. Pediu permissão para manter seu laboratório como uma base permanente, continuar suas pesquisas. Percebendo ali uma solução para seu dilema territorial, Wortar fez muito mais que isso: comissionou toda a região ao mago, como um novo reino entre Bielefeld e Tyrondir. Pois quem mais, senão o grande Karias Theuderulf, poderia domar as terras de magia selvagem?

Nasce a Magocracia

Inicialmente surpreso e honrado, Theuderulf não demorou a entrar em ação. Como devoto fervoroso, nomeou o novo país em honra à Deusa da Magia. Trouxe a própria família, assim como colegas arcanistas e discípulos, para viver em sua cidadela — então intitulada Sophand — e colonizar ao redor. Também trouxe para a região os mais importantes sacerdotes de Wynna, apontando-os como gestores em futuros povoamentos, sempre erigidos à volta de seus templos.

Agora sob o devido controle dos magos, o reino se tornaria enfim atraente para outros colonos. Artífices e alquimistas de todos os tipos imigraram com suas famílias. Aldeias e vilarejos logo se tornaram cidades pujantes, erguidas e mantidas com poder mágico — pois as predições de Theuderulf se mostrariam corretas. Em outros pontos do Reinado, um mago se esgotava após poucas conjurações; em Wynlla, com devido treino, o mesmo mago podia erguer muralhas e moldar castelos sem dificuldade!

Não foi surpresa, portanto, quando os arcanistas acabaram como a classe dominante. A habilidade de conjurar se tornaria sinônimo de cidadania.

Apesar do território e população reduzidos, Wynlla se tornaria uma das nações mais ricas de Arton. Exportava itens mágicos de fabricação própria, mantendo boas relações com os outros reinos. Exceções notáveis eram a antiga Portsmouth, por sua política de discriminação contra magos, e também Vectora, principalmente por disputas mercantis.

Wynlla teria papel decisivo na proteção do Reinado em pelo menos duas ocasiões. Quando erigiu o **Colosso Coridrian** para confrontar o Kishinauros de Mestre Arsenal em sua investida vilanesca contra os reinos. E mais tarde durante a Guerra Artoniana, quando suas forças atuaram em conflitos contra a Supremacia Purista.

Após a quase desintegração do antigo Reinado, Wynlla permaneceu como uma das poucas nações remanescentes na coalizão. Suas perdas na guerra foram poucas, se comparadas a seus ganhos — o conflito trouxe oportunidade para uma aliança comercial tríplice com Vectora e a Academia Arcana. Hoje Wynlla não produz apenas itens mágicos, mas também golens, veículos e outros engenhos. Seu atual poder político e econômico supera Bielefeld e — dizem — até mesmo rivaliza com Deheon.

O Tratado da Centelha

A Academia Arcana. O Mercado nas Nuvens. O Reino da Magia. No passado, os três maiores núcleos arcanos de Arton existiam em desarmonia, cada um perseguindo seus próprios objetivos — não raras vezes conflitantes. Talude e Vectorius como eternos rivais. Vectora e Wynlla em disputas comerciais. Wynlla e a Academia em desacordo quanto a interferir em assuntos mundanos.

Tudo mudaria em tempos recentes. Durante a Guerra Artoniana, Vectora teve participação mínima e a neutralidade da Academia Arcana recebeu críticas pesadas dos governos aliados; fortes contrastes com o exército de Wynlla, que teve atuação decisiva no conflito. Aproveitando essa oportunidade, **Arlianne Broubaut,** chanceler wynllana e parte do conselho do reino, propôs uma aliança comercial até então impensada entre as três potências mágicas.

Além de educar, a Academia mudaria seu foco para pesquisa e desenvolvimento de projetos — ainda preservando a própria segurança. Estes seriam fornecidos a Wynlla, capaz de produzi-los com sua ampla força de trabalho arcana. A produção seria então comercializada em Vectora, que passaria a incluir cidades de Wynlla em seu trajeto. Graças a esse arranjo, o acesso geral a itens mágicos simples como poções, pergaminhos e varinhas seria imensamente facilitado. Golens e veículos/montarias construtos também se tornariam mais comuns.

Que fique claro, itens mágicos são ainda custosos e nem sempre disponíveis. Não há "lojinha de poções" em cada aldeia dos reinos. Ainda assim, graças ao **Tratado da Centelha,** o Reinado vem experimentando um merecido progresso após a devastação da guerra.

Mas a relação entre os poderes nem sempre é afinada, envolvendo altas doses de política e intriga, sabotagem e espionagem. Contratos são violados, cargos são cobiçados, preços são superfaturados, fiscais são subornados, fortunas são desviadas, projetos são roubados. Levando em conta as quantias fabulosas movimentadas, sempre existem crimes a solucionar. Sempre há tarefas para aventureiros de espírito investigativo.

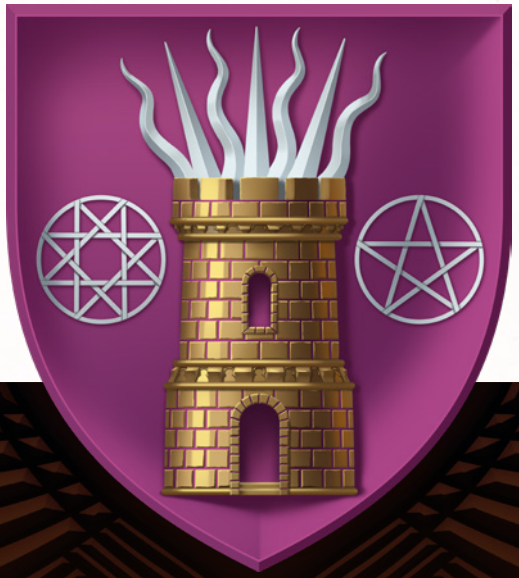
GEOGRAFIA

Graças às correntes marítimas e massas de ar provenientes do Grande Oceano, sem montanhas no caminho, Wynlla é um reino de clima subtropical — quase sempre. Note-se que a magia natural ambiente também afeta o tempo, provocando variações extremas e imprevisíveis. Aqui ocorrem fenômenos bizarros como nevascas, tempestades de areia, redemoinhos de fogo, dias e noites de duração irregular e até precipitações de objetos ou animais, algumas vezes por ano.

Exceto por poucas grandes cidades e rotas comerciais, a maior parte de Wynlla é selvagem. Suas paisagens, em alguns pontos e momentos, parecem normais: planícies interrompidas por florestas, vales e colinas, não muito diferentes de outros reinos. De fato, foram descritas assim em relatos anteriores. Na maior parte do tempo, contudo, seus horizontes afetados por magia são muito mais impressionantes, provendo céus dourados, esverdeados e/ou rosados. Suas colinas vítreas são inesquecíveis, suas planícies são varridas por incêndios fátuos, seus rios de mana emanam nuvens faiscantes, suas florestas mergulham em abismos planares.

Existe a teoria de que Wynlla teria uma ligação planar permanente com o Reino de Wynna; talvez o lugar até mesmo exista em ambos os mundos ao mesmo tempo.

Por esses motivos — e também pela incidência anormal de feras elementais —, quase todo o território de Wynlla é impróprio para grandes plantações, criações de gado ou aldeias expostas. Em vez de castelos cercados de fazendas, as cidades locais são mais verticais e defensivas, suas populações refugiadas atrás de muralhas e outras proteções. Devido a essa dificuldade para a produção local de alimentos e insumos básicos, o Reino da Magia precisa importar imensas quantidades de comida e matérias-primas, transportadas por longas distâncias. Os cofres de qualquer outra nação acabariam exauridos em pouco tempo, mas a riqueza de Wynlla é mais que suficiente para suportar esse estilo de vida.



Wynlla

Nome Oficial: Reino de Wynlla.

Lema: "Realeza Arcana".

Brasão: de púrpura uma torre de ouro aberta, lavrada e iluminada do campo rematada de sete raios de prata. A torre acostada de um octagrama à destra e um pentagrama à sinistra, ambos encerrados e firmados em um anelete, tudo de prata.

Gentílico: wynllano.

Capital: Sophand.

Forma de Governo: magocracia.

Regente: Conselho de Wynlla.

População: 530.000.

Raças Principais: humanos, golens, qareen, hynne.

Divindades Principais: Wynna, Tanna-Toh, Kally, Valkaria, Tenebra, Khalmyr, Arsenal.

As fronteiras foram delineadas a partir das áreas de ocorrências mágicas, além de utilizar o perímetro circular de Deheon como determinante. Wynlla fica a leste de Deheon, fazendo divisas (altamente imprecisas) com as Ruínas de Tyrondir ao sul e a Conflagração do Aço ao norte. Sua face leste é banhada pelo Grande Oceano, e recebe bastante influxo de navios mercantes das Repúblicas Livres de Sambúrdia e além.

POVO & COSTUMES

Arcanistas são, de modo geral, respeitados em Arton. Ainda assim, têm fraquezas óbvias e bem conhecidas. Suas técnicas demandam estudo, dedicação e uma mente poderosa, muitas vezes em detrimento da saúde física. Suas magias são impressionantes, mas raramente duradouras. Ainda, podem conjurar poucas vezes antes de esgotar suas energias e precisar de repouso.

Um mago consegue levitar um bloco de pedra por pouco tempo. Não poderia substituir trabalhadores regulares, capazes de transportar esses blocos para erigir templos.

Em Wynlla, pode.

Uma vez que se consiga dominar a temperamental magia ambiente, mesmo um arcanista iniciante consegue feitos formidáveis. Castelos, muralhas e portos são construídos sem legiões de trabalhadores. Madeira é entalhada, vestimentas são costuradas e metais são moldados por simples vontade. Grandes distâncias são percorridas e cargas são transportadas com um estalar de dedos. Quando algum trabalho braçal é realmente necessário, golens são forjados e animados para executá-lo; construtos existem aqui em grandes números, compondo boa parte da população.

Wynlla é uma nação de mente sobre a matéria, de inteligência sobre a força. Se conjuradores são admirados em outros lugares, aqui eles são a nobreza absoluta. Ninguém questiona serem os mais competentes, os mais capacitados a resolver qualquer problema, solucionar qualquer crise. Assim, dominar algum poder mágico — por menor que seja — acaba sendo visto como requisito mínimo de civilidade.

Arlianne Brobaut, o rosto público do Conselho de Wynlla

Conjuração arcana básica é habilidade tão indispensável quanto a alfabetização ou uso de armas em outras sociedades. É ensinada nos templos de Wynna e Tanna-Toh, onde a educação pública básica é ministrada; estes efeitos são suficientes para trabalhadores e soldados executarem seus afazeres diários, como levitar cargas, invocar monstros para tarefas simples ou conter malfeitores comuns. Conjurações mais avançadas são ensinadas por mentores particulares.

Assim, este reino tão rico e brilhante vive uma verdade que muitos acham cruel. Uma vez que treino mínimo em magia está ao alcance de todos, ser incapaz de conjurar é visto como inaptidão, preguiça, vadiagem — ou mesmo inferioridade. Aqueles que não conjuram são, no melhor dos casos, cidadãos de última categoria; no pior, nem merecem direitos de cidadania. Infelizmente muitos wynllanos acabam sofrendo esse estigma, por alguma limitação que impede o aprendizado ou outros motivos. Chamados pejorativamente de **inscientes**, são relegados a guetos ou submundos, onde se refugiam por ser perigoso demais viver fora das cidades.

Com tanta mão de obra arcana disponível, por longos anos a economia de Wynlla foi baseada na fabricação e exportação de itens mágicos variados, entre poções, varinhas, armas, armaduras e acessórios; hoje, sua produção também inclui golens e montarias ou veículos, entre outros engenhos. Devido aos valores altíssimos de tais artigos, bastam poucas unidades por mês para prover sustento a uma cidade inteira.

RELIGIÃO ARCANA

Por influência de seu fundador, e também dos colonos que atraiu, não causa espanto que **Wynna** seja a divindade principal do reino. O próprio nome da nação é uma homenagem à Deusa da Magia, pois seria corruptela de uma antiga palavra significando "Casa de Wynna".

"Magia e saber andam de mãos dadas", segundo um provérbio local, confirmando também o importante papel do culto de **Tanna-Toh**. Clérigos de ambas as deusas são responsáveis por conduzir a vasta rede de escolas públicas que ensinam magia básica à população, também atuando como mentores para aprendizes avançados. Tal igreja unificada do conhecimento mágico é conhecida localmente como **Ordem do Sacro Grimório.**

Muito embora **Kally** seja notadamente maligno e tirânico, é também um deus da magia, encontrando bom número de seguidores no reino — as oferendas de tesouros exigidas dos devotos são menos onerosas para o povo local. Situação similar a **Tenebra**, temida em outros lugares, mas aqui venerada por sua relação com a necromancia, e também **Arsenal**, por ser um patrono dos armamentos mágicos.

Sendo este até hoje um território perigoso, **Valkaria** é exaltada por aqueles que ousam desafiar os ermos e as feras elementais. Também é possível encontrar devotos de **Khalmyr**, **Marah**, **Lena** e **Oceano** (na região costeira).

GOVERNO

Diferente de outras nações do Reinado, com regimes monárquicos, Wynlla é governada por uma rígida magocracia.

Nem mesmo as poções de Karias Theuderulf poderiam mantê-lo vivo para sempre e diz-se que ele hoje repousa ao lado de Wynna. Após sua morte, outros conjuradores que o auxiliavam na administração seguiram com o trabalho, mantendo as estruturas e procedimentos determinados pelo fundador. Ninguém, no entanto, ousou ocupar o cargo pessoalmente; consideravam desrespeito a seu gênio.

Em vez disso, foi estabelecido um conselho formado por arcanistas pertencentes às famílias nobres originais — ou seja, aquelas primeiramente convidadas por Karias para a colonização. São elas: **Persys**, **Sakadarar**, **Dur-Vergiht**, **Velenarkies** e **Focusys**, além dos próprios **Theuderulf.** Outras famílias expressivas mais tarde conquistariam posições no Conselho, ainda que com influência menor.

Hoje, o Conselho de Wynlla é formado por um representante de cada família nobre no reino — tipicamente seu conjurador mais poderoso, sob o título **Magister**. Logo, ser parte de uma destas famílias é requisito para pertencer à nobreza. Nobres usufruem de consideráveis recursos e privilégios, residindo nas áreas mais luxuosas das cidades, servidos por batalhões de servos — mas também têm responsabilidades. Além de votar em decisões importantes, é esperado que promovam a pesquisa, estudo e disseminação da magia, ou atuem de forma expressiva em algum ramo da economia ou indústria. A rápida ascensão da família **Broubaut** e sua inclusão no Conselho, por exemplo, resultou da habilidade de sua matriarca Arlianne ao negociar o recente Tratado da Centelha com Vectora e a Academia Arcana.

Deixadas pelo fundador, as regulamentações do Conselho são consideradas sagradas, imutáveis, mesmo quando sua burocracia impossibilita decisões ligeiras. Votações podem se estender por horas ou dias. Diz-se que o próprio espírito de Theuderulf retorna, autorizado por Wynna, para trazer advertências (ou aplicar punições) quando suas leis são violadas.

Quanto à segurança, Wynlla também difere do sistema feudalista praticado em outros reinos. Em vez de proteger o povo diretamente, seus nobres coletam impostos que são empregados para manter um contingente militar reduzido, mas eficaz. Formado por Magos de Batalha e golens de guerra, está entre as forças armadas mais temidas de Arton, capazes de dizimar exércitos muito maiores sem dificuldade. As cidades, por sua vez, são protegidas por guardas urbanos bem equipados e capazes de conjurações básicas.

A energia mágica natural no território de Wynlla fortalece magias arcanas, mas exige treinamento especial para ser dominada. Esse treino é representado aqui.

Presente de Wynlla (Poder de Magia)

Escolha uma magia arcana de 1º círculo que você saiba lançar. Quando lança esta magia, o custo total de seus aprimoramentos é reduzido em –1 PM. Quanto está em Wynlla, em vez disso o custo em PM total dos aprimoramentos de suas magias arcanas é reduzido em um valor igual ao seu atributo-chave para magias arcanas. Estes efeitos são cumulativos com reduções no custo básico da magia. *Pré-requisito:* lançar magia arcana.

Para nativos de Wynlla, este poder é parte da lista de poderes das seguintes origens: Acólito, Aristocrata, Artesão, Artista, Assistente de Laboratório, Curandeiro, Estudioso, Guarda, Marujo, Membro de Guilda, Mercador, Minerador, Soldado, Trabalhador.

LOCAIS IMPORTANTES

SOPHAND (CAPITAL)

Sophand é a mais antiga cidade do reino e também sua capital. Teve início como uma cidadela-laboratório fortificada, para proteção contra as feras nativas, onde o arquimago real Karias Theuderulf sediava seus estudos sobre a magia caótica ambiente.

Quando o Rei-Imperador Wortar I o nomeou regente local, Sophand acabaria se tornando algo maior e mais permanente. Outros magos e suas famílias seriam convidados para viver ali. Com o gradual domínio da magia selvagem e outros recursos naturais, seus poderes transmutariam a cidadela em algo grandioso, com torres e patamares tão altos que seriam impossíveis para a arquitetura mundana. Suas estruturas são feitas com uma variedade local de granito cintilante, incrustado com minúsculos cristais — que pesquisas posteriores revelaram abrigar colônias de elementais do ar. Devido a esse fato, suas torres estão entre as mais altas construídas em todo o Reinado.

Comparada a Valkaria e outras metrópoles, Sophand tem área territorial bem menor, mas muito mais vertical. Também é melhor resguardada contra ameaças externas, não apenas por sua elevação, mas pelas várias camadas de muralhas altíssimas. Esse projeto mais tarde seria replicado em outras grandes cidades no reino, resguardando as famílias nobres nos céus, hospedando seus cidadãos legítimos em bairros nobres elevados ou murados — e relegando os não conjuradores inscientes a distritos pobres, ou mesmo subterrâneos escuros. Apenas aqueles capazes de ascender por magia às áreas mais elevadas podem acessá-las, criando uma distinção óbvia entre "cidade alta" e "cidade baixa". Mesmo assim, existem arcanistas preocupados em defender a população insciente. O nobre qareen **Lendaker** é notório (ou, segundo alguns, infame) por usar seus privilégios para punir aqueles que hostilizam os não conjuradores sob sua proteção.

A infraestrutura urbana em Sophand e outros pontos de Wynlla é fenomenal. Efeitos mágicos conservam as áreas públicas impecavelmente limpas. Magias ilusórias produzem música ambiente, assim como avisos, sinalizações e entretenimento. O próprio céu por vezes se abre em espetáculos exibidos para o deleite da população. Estações de teleporte local gratuito conectam todos os distritos e edificações principais, enquanto pequenas taxas levam a outras cidades, ou pode-se apenas falar com pessoas distantes em postos de vidência. É claro, ativar todos esses serviços requer conhecimento mágico mínimo, mais uma vez excluindo os inscientes…

Uma das mais imponentes construções na cidade é a **Mansão Theuderulf**, que abriga a família do mago fundador. Outros pontos dignos de atenção: a **Biblioteca Livre de Zorus**, mantida pela igreja de Tanna-Toh; a **Grã-Torre**, maior igreja de Wynna no reino, e o **Jardim das Fontes Invertidas**, que fica diante da sede do Conselho de Wynna, o **Salão das Convergências**.

KRESTA

A magia de Wynlla é um grande facilitador de transportes dentro do reino, e também para outros lugares. O inverso, no entanto, não é verdadeiro. Um belo problema logístico, pois as limitações agrícolas e pecuárias locais demandam importação de alimento e outros bens em quantidades imensas.

Assim, a cidade portuária de Kresta acaba desempenhando papel vital na economia nacional. Todos os dias, seus vastos ancoradouros recebem toneladas de cargas transportadas por via marítima, que então são despachadas para outros pontos do reino por meios mágicos mais eficazes, como barcaças voadoras ou mesmo por teletransporte. Dizem não existir porto maior ou mais movimentado em toda Arton.

Por ser uma das cidades mais acessíveis no reino — sendo possível visitá-la sem percorrer os ermos perigosos —, Kresta é também muito procurada por mercadores e negociantes, bem como aventureiros. Seus mercados oferecem o que existe de melhor em poções, pergaminhos, grimórios e ingredientes para magias, além de armas, armaduras e outros itens mágicos.

Os estaleiros de Kresta são famosos por seus navios de qualidade excepcional, mas também procurados por aventureiros em necessidade de veículos mágicos especiais — desde batiscafos para explorar as profundezas até navios voadores. Não importa quão absurdo o pedido, sempre haverá artífices locais em busca de um bom desafio! O ricaço **Marceleza Cavalera Supernova**, um feiticeiro e fanfarrão notório nas tavernas da cidade, tem o hábito de propor projetos "impossíveis" aos maiores armadores de Kresta e então assistir enquanto competem pela gorda recompensa que ele sempre oferece.

Mas o maior porto de Arton não é livre de perigos. O litoral de Wynlla é tão perigoso quanto o interior, assolado por grandes elementais da água, dragões, krakens e outros monstros marinhos. Também não faltam piratas atrevidos e dispostos a saquear suas cargas. Não sendo possível fortificar uma cidade onde grandes embarcações entram e saem todos os dias, Kresta mantém guarnições permanentes para lidar com ameaças. Quando isso não basta, aventureiros poderosos são contratados sem demora.

VELENARA

Por sua alta incidência de elementais, os ermos de Wynlla são muito perigosos. E embora alguns os vejam apenas como "animais estranhos", elementais são muito diferentes da vida como conhecemos. Eles não nascem ou se reproduzem; brotam espontaneamente do poder bruto dos elementos. São imprevisíveis, não se comportam de formas consistentes, nem mostram qualquer tipo de inteligência. Podem ser pacatos, indiferentes ou até amistosos por um momento, apenas para atacar selvagemente no instante seguinte. Por esse motivo, Wynlla quase não tem tradição agrária ou pecuária, nem vilarejos desprotegidos; sua população se concentra em cidades fortificadas.

Por outro lado, embora elementais sejam perigosos, são também um recurso valioso — sobretudo para arcanistas e inventores. São usados como fonte de energia para itens mágicos, ou para animar golens, ou ainda como servos conjurados, entre outras aplicações. Assim, Velenara se tornaria uma cidade com uma importante atribuição: a caça e confinamento de elementais em cativeiro.

As extensas fazendas de búfalos flamejantes berram, contidos por barreiras arcanas, são uma visão impressionante e assustadora para recém-chegados. Outros cativeiros mágicos, semelhantes a imensos aviários e aquários, preservam demais espécies. Governada pela antiga família **Velenarkies,** a cidade em si — elevada como todas as outras em Wynlla — abriga pesquisadores, tratadores e mercadores. Ali os elementais são negociados com outras cidades ou reinos, também existindo mercados locais onde compradores particulares podem obtê-los. Não raro, aventureiros trazem feras capturadas, ou buscam eles próprios alguma nova montaria ou mascote exótica.

Cidadãos de Velenara dizem ter afinidade com os elementais, tratando-os como gado comum ou mesmo animais domésticos. Os mais apaixonados até afirmam que tais criaturas são seres vivos. Outros wynllanos os consideram ingênuos e otimistas demais, ou imprudentes, ou mesmo perigosos.

CORIDRIAN

Ser conhecida como **Capital dos Golens** já bastaria para tornar esta cidade especial. No entanto, sua fama se elevaria a patamares épicos por sua atuação durante a Marcha de Arsenal, quando parte da cidade revelou ser um golem gigantesco, erguendo-se contra o monstruoso Kishinauros em defesa do Reinado. Após sua reconstrução, contudo, tudo voltaria ao normal em Coridrian — ou tão normal quanto uma cidade de grande população golem pode ser.

Devido à farta oferta de criaturas elementais em Wynlla — componente fundamental na fabricação de golens —, estes construtos poderosos (e caros) se tornariam importante produto de exportação. Contudo, os custos proibitivos de cada unidade impedem sua produção em grandes quantidades, bem como seu uso para tarefas comuns, ordinárias; usar um golem para carregar sacas de trigo ou varrer uma taverna seria

como usar uma espada matadora de dragões para cortar salame. Mesmo em Wynlla, apenas os nobres mais ricos empregam golens como guardas ou servos.

Assim, fundada por um grande artífice de golens, Coridrian seria dedicada a essa manufatura tão especializada. Aqui também é onde encontramos a maior concentração de golens "despertos", aqueles que adquirem (ou são feitos com) inteligência, consciência, personalidade e anseios próprios. Nesta cidade própria para atender a suas necessidades (nenhum outro lugar de Arton tem maior oferta de reparos e acessórios para construtos), muitos golens escolhem profissões variadas como guardas, estudiosos, artesãos, taverneiros ou mesmo artífices para outros golens!

É importante notar que golens despertos, em Wynlla, são sempre considerados cidadãos — mesmo quando não conjuram. O Conselho assim decretou por serem obras-primas arcanas, contendo a magia dos elementos em seus próprios corpos. Desnecessário dizer que isso causa grande ressentimento aos não conjuradores de outras raças, levando a tensões entre golens e inscientes.

Floresta Suplicante

A maior área florestal de Wynlla recebeu seu nome agourento muito antes da própria fundação do reino, assim chamada por povos nativos em seus próprios idiomas. Mais tarde, os primeiros aventureiros deheoni a explorar suas profundezas escuras concordaram ser uma alcunha merecida.

Estudiosos de Wynlla constataram que, afetada pela magia caótica ambiente, toda a vida vegetal local apresenta *xenomorfismo psicorreativo:* em termos leigos, as plantas têm formas muito diferentes e mais assustadoras do que deveriam. Galhos parecem braços esqueléticos que terminam em mãos ossudas, troncos exibem formações que lembram rostos em agonia, folhagens mais parecem trapos decrépitos. Não sendo possível tais formações surgirem por coincidência, acredita-se que a magia ambiental exerce alguma forma de leitura mental sobre seres inteligentes que a visitam, encontrando imagens que causam desconforto e moldando a vida vegetal de acordo. O fenômeno funcionaria, assim, como uma forma de defesa contra invasores.

Para os religiosos, a explicação é muitíssimo mais simples: é uma floresta assombrada.

Fosse apenas um efeito paisagístico, não haveria problema. Ocorre que a região é infestada de criaturas-planta como trolls, tendrículos e árvores-matilha, assim como clareiras inteiras de grama carnívora. Mortos-vivos e elementais da terra variados também rondam suas matas escuras.

Áreas de Caos Arcano

Com treino e disciplina, é possível usar a mágica ambiente em Wynlla para fortificar conjurações. Contudo, existem regiões do reino que afetam feitiços de formas ainda mais imprevisíveis.

Graças às pesquisas e expedições de Karias Theuderulf, essas áreas de instabilidade foram mapeadas. Seriam então evitadas para estabelecer colônias, rotas comerciais ou instalações de qualquer tipo.

Lançar qualquer magia arcana em uma área de caos arcano exige um teste de Misticismo (CD 25 + custo em PM da magia). Em caso de falha, a magia sofre um efeito colateral. Role 1d8; se o efeito não for aplicável, role outra vez:

1) A magia falha. Pontos de mana são gastos mesmo assim.
2) A magia funciona normalmente, mas gasta o dobro de PM.
3) Se tiver alvos, a magia afeta alvos diferentes, aleatoriamente. Se for uma magia de área, o tipo de sua área é modificado aleatoriamente (por exemplo, esfera em vez de quadrado).
4) A magia tem efeito oposto (cura em vez de dano, por exemplo), se aplicável.
5) Outra magia aleatória de mesmo círculo é lançada, mesmo não sendo conhecida pelo conjurador.
6) A magia falha. Uma explosão causa causa 4d6 pontos de dano de essência por círculo da magia ao conjurador e a todas as criaturas adjacentes a ele.
7) A magia recebe um aprimoramento aleatório, sem custo extra, se aplicável.
8) A magia funciona normalmente, sem gastar PM (mesmo de aprimoramentos).

Embora as maiores áreas de caos arcano tenham sido mapeadas, existem áreas menores ainda por descobrir — encontrá-las e relatar sua posição é trabalho comum para aventureiros. Também sabe-se de áreas sazonais, ativas apenas durante certas épocas; ou áreas espontâneas, que não existiam até recentemente. Ou ainda, áreas com efeitos colaterais muito mais catastróficos.

Buscando desvendar seus segredos, o Conselho de Wynlla (assim como pesquisadores por toda Arton) envia expedições regulares de aventureiros para capturar espécimes. Muitos não retornam, passando a integrar a população local de mortos-vivos, seus equipamentos valiosos servindo para atrair as expedições seguintes…

Serra de Cristal

Apesar de seus perigos, Wynlla oferece paisagens belas. Estas elevações vítreas estão entre as vistas mais deslumbrantes no reino.

Concentradas mais ao sul do reino, próximo à fronteira com Tyrondir, estas montanhas de picos translúcidos são claramente resultado da magia selvagem. Durante o dia, as gigantescas formações cristalinas refratam auras coloridas que preenchem os céus — sendo tão belas quanto perigosas. Com o avanço de Azgher, feixes de brilho ofuscante podem cegar viajantes incautos, enquanto raios de calor concentrado são capazes de assar humanos desprotegidos em instantes.

Sem proteções pesadas contra esses efeitos, explorar o sítio é possível apenas à noite. Sob o manto estrelado de Tenebra, a serra oferece espetáculo igualmente esplêndido, cintilando como as próprias estrelas. Ainda assim, elementais de todos os tipos rondam suas encostas, atacando tudo que se move.

A maior parte das montanhas é composta por rocha transparente, mas sem valor, pois reverte para pedra comum quando afastada da região. Contudo, estudiosos suspeitam existir jazidas de cristal com propriedades especiais. Grupos de heróis são contratados para explorar suas vastas redes de cavernas.

Diz-se que um bardo elfo de nome **Millias** está em busca de aventureiros para ajudá-lo na tarefa de fundar sua própria cidade na Serra de Cristal, um lugar onde seu rosto estaria entalhado em toda parte e sua voz saudaria magicamente todos os visitantes. Contudo, aqueles que se envolvem nisso encontram alguns problemas. Em primeiro lugar, o senso de humor irritante de seu patrono. Em segundo, o fato de que ele apadrinha grupos bondosos e malignos igualmente. Em terceiro, o boato de que está tentando ascender a deus menor…

Antigo Internato

Embora a Ordem do Sacro Grimório seja bem-sucedida no ensino público arcano elementar, não existem em Wynlla colégios destinados a conjurações avançadas. Houve, no passado, uma única tentativa que resultou em tragédia.

Táticas dos Magos de Batalha

Magos de batalha são focados em magias ofensivas que afetam grandes números de alvos. Suas *Bolas de Fogo*, *Relâmpagos* e *Sopros das Uivantes* esfacelam as formações inimigas. Oponentes isolados, mas poderosos, são atacados com *Seta Infalível de Talude* ou *Flecha Ácida*. Quando lutam ao lado de forças aliadas, contudo, podem preferir incapacitar seus alvos com *Área Escorregadia*, *Teia* e *Sono*, deixando-os vulneráveis aos companheiros.

Sua tática padrão é atuar em pequenos grupos, oferecendo poucos alvos ao inimigo, mas causando tanto estrago quanto as maiores legiões. Suas defesas são reforçadas com magias de *Armadura Arcana* e *Campo de Força*. Também disfarçam seus números reais com *Imagem Espelhada*, ou recorrem a *Camuflagem Ilusória* ou *Invisibilidade* para atacar furtivamente.

A força do grupo está em magias de 1º e 2º círculos lançadas por um bom número de conjuradores. Tipicamente haverá também um comandante capaz de conjurar magias de 3º círculo; este não atua em combate direto, usando *Vidência* para espionagem e *Teletransporte* para reposicionamento tático de pequenos grupos.

Distante de qualquer grande cidade por motivos de segurança, o **Internato Taleise Neil** foi fundado pela arcanista de mesmo nome, propondo ser o maior centro de ensino arcano em Arton, ambicionando superar até mesmo a célebre Academia Arcana. Sediada em um castelo remoto, a instituição atraiu bom número de estudantes. Atuou durante quase um ano, até que um terrível acidente encerrou suas atividades — e as vidas de todos os presentes, incluindo sua fundadora.

A causa exata até hoje permanece um mistério. A teoria mais aceita seria alguma improvável combinação de fatores — uma manifestação espontânea de caos arcano, afetando alguma conjuração destreinada de alto círculo sendo ali executada. Metade do castelo foi reduzida a ruínas. Seus ocupantes, mortos ou metamorfoseados em monstros de vários tipos.

Após o desastre, tentativas de erigir grandes escolas de magia avançada no reino foram abandonadas; simplesmente não há como garantir a segurança. Hoje

o Conselho prefere investir em bolsas de estudos e programas de intercâmbio com a Academia Arcana, além de instrutores particulares em sistemas aprendiz/mentor mais precavidos.

As ruínas do Internato se tornariam foco de exploração por aventureiros, muitas vezes contratados por patronos para encontrar pistas sobre o acidente, resgatar sobreviventes (mesmo em sua atual forma monstruosa) ou recuperar relíquias. Rumores dizem que a ameaça mais perigosa no local é o próprio fantasma de Taleise, aprisionada ali pela culpa e desespero.

GUILDAS & ORGANIZAÇÕES

OS MAGOS DE BATALHA

O Reino da Magia tem um dos menores exércitos do Reinado, mas longe de ser fraco! O grosso de suas forças é formado pelo grupo conhecido simplesmente como Magos de Batalha. Menos um grupo organizado e mais uma "profissão", estes arcanistas especializados em combate ganhariam fama por todo o Reinado, especialmente após sua atuação explosiva na Guerra Artoniana.

Podem ser encontrados em guarnições por todo o reino, protegendo suas cidades e rotas comerciais. São treinados na capital Sophand, no **Centro de Treinamento Arcano Militar**, coordenado pelo veterano **Vaal Zerny** e pelo elfo **Thaelsres Plhinnes**, ambos mestres em combate e magias aplicadas. Embora magias sejam sua arma principal, Magos de Batalha também são habilitados no uso de espadas, machados, arcos e bestas.

Um Mago de Batalha deve cumprir dois anos de serviço militar. Após esse período, pode escolher realistar-se ou dar baixa. Muitos acabam se tornando aventureiros, mercenários ou agentes livres.

A ORDEM DA NOVA ALVORADA

Uma pequena porção do território norte de Wynlla está localizada na Conflagração do Aço, a turbulenta zona de conflito ainda disputada entre Bielefeld e a Supremacia Purista. Apesar de raramente se envolver em combates na região, o exército do reino ergueu várias torres e quartéis para patrulhar e defender suas fronteiras contra possíveis invasores. O mais notório dentre eles é certamente o **Bastião da Alvorada.**

Esta ordem de magos-cavaleiros foi fundada durante a Grande Guerra pela **Comandante Aurora Solbringger**, uma oficial desertora da Ordem Magibélica que se negou a servir ao governo purista. A ordem começou como um grupo guerrilheiro rebelde, mas encontrou refúgio e aliados entre os contingentes wynllanos que apreciavam suas capacidades arcanas. Hoje, a sede da ordem se tornou um escudo contra as investidas da Supremacia, bem como local de aprendizado para Magos de Batalha interessados em incorporar as habilidades dos temidos Arcanos de Guerra e Cavaleiros Arcanos ao seu repertório.

O Bastião da Alvorada é um cubo perfeito de pedra e metal, intencionalmente imitando a arquitetura da Fortaleza Móvel (é desconhecido se pode mover-se como a original). Está sempre adornado por enormes flâmulas com o brasão de um leão envolto por uma juba de chamas que lembra o formato do sol — clara afronta aos soldados de elite da Supremacia.

A TAÇA DA CENTELHA

Para o culto e disciplinado povo de Wynlla, entretenimento é algo levado a sério. Quando os grimórios se tornam cansativos, o típico wynllano busca relaxamento em hobbies e projetos pessoais. Poucos praticam esportes físicos, mas muitos os desfrutam como espectadores. Existe também forte tradição local de jogos estratégicos, com grandes clubes e torneios nacionais.

Nenhum evento, no entanto, é tão grandioso quanto a Taça da Centelha.

Realizado todos os anos, o torneio teve início como celebração à assinatura do Tratado da Centelha — uma competição esportiva amistosa entre as três potências mágicas, outrora rivais. Representantes da Academia Arcana, de Vectora e de Wynlla disputam provas de numerosas modalidades, sempre envolvendo magos e golens, auxiliados por equipes de suporte. O campeão de cada modalidade é premiado com a Taça titular, um artefato elemental que revela poderes misteriosos a seu conquistador. Mais que uma competição entre arcanistas ou construtos, a Taça é uma disputa de perícia, genialidade e inventividade. Artífices de toda Wynlla sonham construir o golem vencedor do próximo torneio.

Sempre sediado no **Coliseu Nacional de Sophand**, o torneio recebe milhares de espectadores presenciais, sendo também transmitido por vidência para todo o reino — bem como várias grandes tavernas do Reinado. Comentários maldosos de estrangeiros dizem que nada agrada mais um wynllano que ver outro lutar em seu lugar…

Coridrian: terra dos golens e salvadora do Reinado contra a fúria do Kishinauros

AVENTURAS

Por suas criaturas e fenômenos sobrenaturais, colonizar Wynlla só foi possível pela atuação de arcanistas poderosos. Ainda assim, a civilização é restrita a cidades fortemente protegidas — ninguém pode afirmar que o reino foi "conquistado". Seus ermos seguem ameaçadores como antes.

A fauna elemental nativa é tão farta e variada quanto perigosa. Manadas bovinas **ber-baram** incendeiam os campos por onde passam. Bandos simiescos **pamgra** rondam as montanhas e desfiladeiros. **Rarvnaak** invisíveis espreitam nas florestas, matando muito antes de serem percebidos. Aranhas cristalinas **stagh** enxameiam em colinas e cavernas. Nenhum outro lugar no Plano material apresenta tantos elementais selvagens quanto Wynlla, sendo um dos maiores obstáculos em sua colonização. Por outro lado, é também a região mais propícia para caçar tais criaturas.

Talvez devido à emanação natural de magia, outros tipos de monstros também são relativamente comuns. Criaturas como quimeras, cocatrizes e górgonas existem aqui em maiores números, até formando bandos. Dragões e monstros aparentados abundam de igual forma; visto que alguns conjuram magia, suas capacidades arcanas são ainda maiores aqui, levando dragões adultos a clamar vastos territórios — e ocasionalmente ameaçar cidades.

Outro risco para viajantes são golens renegados, que fogem ao controle e abandonam seus mestres. Alguns o fazem por ganhar consciência e desejar liberdade, outros apenas enlouquecem por algum defeito em sua fabricação. Quando confrontam estranhos, podem ter reações variadas — mas quase sempre são hostis, por insanidade ou temor pela recaptura. Devido aos custos enormes para forjar golens poderosos (ou preocupações legítimas por seu bem-estar), nobres e artífices podem contratar aventureiros para rastreá-los e trazê-los de volta, de preferência sem danos.

Aventuras de natureza muito diferente podem ser encontradas nas grandes cidades do reino. Embora a sociedade local funcione em relativa harmonia, tensões entre magos e não magos às vezes resultam em incidentes violentos, nem sempre com culpados óbvios. Disputas de poder e influência entre famílias que buscam posições no Conselho também são comuns. Ainda, alguns entre os ladinos e piratas mais habilidosos do Reinado constantemente tramam golpes para roubar os itens mágicos valiosos aqui produzidos.

AHLEN

O REINO DA INTRIGA

À primeira vista, Ahlen é um reino discreto cuja história vem se mantendo à margem dos grandes eventos mundiais. Tem tudo para ser só mais um reino qualquer. Suas cidades não têm nada de excepcional, seu povo raramente é mencionado e a lista de heróis ahlenienses é surpreendentemente curta. Enquanto a Guerra Artoniana castigava Deheon e o Reinado, enquanto Tyrondir e o Império de Tauron sofriam eventos cataclísmicos divinos, Ahlen permanecia alheio. Pouco respingou no reino da raposa e em seus moradores. Não só o reino não sofreu com essas tragédias, como também recentemente conseguiu expandir suas fronteiras ao incorporar Collen no seu território. Além disso, também conseguiu se beneficiar com as tragédias ao receber um pequeno influxo de refugiados e imigrantes. Um oásis de paz em um mundo de guerras.

Mas, no instante em que puser os pés nesta terra, um visitante vai descobrir que o reino não é tão pacífico assim, e não tem nada de discreto ou ordinário. No centro da capital Thartann, o Palácio Rishantor brilha como um farol de ostentação desenfreada, lançando seu esplendor sobre um mar de ruelas humildes e decrépitas. Uma corte numerosa que vive imersa em um luxo obsceno e decadente bajula seus superiores ao mesmo tempo em que conspira para tomar seus títulos e privilégios. Plebeus e nobres menores vivem buscando e participando de esquemas para enriquecer rapidamente ou aumentar seu status. Por sorte (ou azar) dos envolvidos, boa parte desses planos mirabolantes envolve a participação de agentes externos. Em outras palavras, aventureiros. Assim que se envolvem nesses esquemas, os aventureiros rapidamente descobrem que nesta terra os fins justificam os meios, a corrente sempre se parte no elo mais fraco e tanto as leis quanto a verdade são... maleáveis.

Ahlen não é para os fracos. Ahlen é para os espertos.

HISTÓRIA

A história de Ahlen começou em 1050, quando os patriarcas de três grandes casas nobres, **Ahmed Rigaud**, **Gustaf Vorlat** e **Dominic Schwolld**, deixaram Deheon com suas cortes inteiras, em busca de prosperidade e uma vida melhor. As três famílias já eram nobres de grande poder no velho continente e seu espírito de liderança e bravura as impeliu a buscar novos horizontes.

Essa é a narrativa oficial.

Uma versão alternativa conta que na realidade os três foram expulsos da corte por tramarem contra o então Rei-Imperador Wortar I, mas essa versão é amplamente refutada por historiadores ahlenienses. Na época, as memórias da Grande Batalha ainda eram relativamente recentes e o ideal de manter Ramnor como um lar para todos guiava as decisões da coroa. Assim, só se pode especular a gravidade dos crimes das três famílias para que fossem banidas... Mas, é claro, isso nunca aconteceu.

Venha para Ahlen!

Ahlen é um reino idílico.

No norte, as pastagens e coxilhas geladas se estendem por muitas léguas, entrecortadas por riachos mansos e cristalinos, alimentados pelas geleiras das Uivantes. As florestas são frondosas e vívidas, tão belas quanto as de Tollon, e muito mais seguras. No sul, as praias longas de areia branca e águas límpidas são raramente visitadas por piratas.

Ahlen é um reino pacífico e seguro.

Os livros oficiais do reino registram os menores índices de roubo em estradas de todo o Reinado e nunca houve uma reclamação formal de mau comportamento por parte da guarda. A estadia nas cidades é segura, bastando evitar as poucas áreas perigosas e confiar nas autoridades.

Ahlen é um reino alegre e contente.

A capital Thartann é famosa por suas estalagens limpas e seguras, cuja vida noturna é pujante e irreverente. É o lugar perfeito para apostar seus tibares tendo certeza que o jogo será justo e sem trapaças. Para uma estadia tranquila, não preste atenção à diferença monetária entre nobres e plebeus ou às reclamações infundadas destes. O que um plebeu sabe, afinal?

Mas, principalmente, Ahlen é um reino de gente honesta e confiável.

Confie sempre nas fontes oficiais, famosas por sua imparcialidade.

Vida longa ao Rei!

— Trecho do *Guia Turístico Ilustrado para Ahlen*, publicado como caderno especial da *Gazeta do Reinado*, a pedido de Sua Majestade Real Nonato Vorlat I e produzido pela Comissão Especial de Assuntos Alheios, segunda vice-diretoria do Departamento de Embaixadas e Representações Diplomáticas

COLONOS TRUCULENTOS DE DEHEON

Os Schwolld foram os primeiros a se estabelecer, fundando a cidade de **Colamar** aos pés das Colinas de Danshed. Os Rigaud seguiram mais ao sul e se instalaram na costa, fundando a cidade de **Ni-Lodashyr**. Por fim, os Vorlat tomaram para si a parte oeste e fundaram **Midron** nas margens do Yrlanyadish. Uma quarta casa, **Hogarth**, seguiu as três mas preferiu se afastar, instalando-se na ilha de Collen e deixando de participar ativamente da história de Ahlen por mais de três séculos.

Uma vez assentados, estavam prontos para começar uma era de prosperidade. Mas prosperidade para alguns significava tragédia para outros. As terras escolhidas pelas três famílias não eram desabitadas e cada uma das casas lidou com os povos originais à sua maneira. Em comum, as três tiveram ganância, crueldade e frieza.

Os Rigaud, os mais violentos entre os colonizadores, empreenderam um verdadeiro extermínio, enviando batalhões de soldados com a missão de localizar cada povoado e chacinar todos os seus habitantes, então queimar seus campos e destruir seus lares. Nada além de terra devastada restava após a passagem de suas tropas. Os sobreviventes desses massacres fugiram para as terras que estavam sendo conquistadas pelos Vorlat. Essa família preferiu uma abordagem estratégica, mas não menos sangrenta. O patriarca estabeleceu alianças com diferentes líderes e chefes, dividindo os nativos e voltando-os uns contra os outros. Transformou os refugiados das terras destruídas pelos Rigaud em inimigos, semeou o medo e a desconfiança. Fez com que os povos lutassem entre si. Por fim, matou ou subjugou os sobreviventes. Já os Schwolld usaram os exemplos das outras duas famílias para amedrontar os povos que viviam nas terras invadidas por eles. Apresentaram-se como única opção de proteção aos habitantes nativos e os absorveram, forçando-os a abandonar seus costumes, seu idioma, até mesmo seus nomes. Uma vez incorporados à sociedade que estava se formando no território conquistado, os donos daquela terra foram transformados em cidadãos de segunda categoria.

Ao longo de algumas gerações, os territórios dos colonizadores se expandiram até que eles tivessem apagado todos os traços de seus habitantes e ocupado tudo que havia para ocupar. As três casas também haviam trazido consigo conflitos internos, rixas e desavenças cultivadas na corte de Deheon. Quando seus territórios em expansão se encontraram, Schwolld, Rigaud e Vorlat começaram a disputar o poder entre si.

PUNHALADAS E APERTOS DE MÃO

As três casas embarcaram em uma guerra silenciosa de conspirações e tramoias. Espiões e assassinos se infiltravam em castelos, nobres "sofriam acidentes", guardas, oficiais e cavaleiros eram subornados, suspeitos de traição eram enforcados em praça pública. Isso culminou numa única batalha campal que terminou em um impasse, quando os três exércitos decidiram recuar simultaneamente.

Os nobres das três famílias sabiam o risco que estavam correndo. Enfraquecidos e quase arruinados, temiam uns aos outros, os sobreviventes de seus massacres e também a coroa de Deheon. Aquela guerra iria acabar com as três. Durante a reunião para negociar um armistício, o patriarca **Rickard Rigaud**, neto de Ahmed, ousou sugerir a fundação de um reino chamado Ahlen — "aliança" no idioma de um dos povos que eles haviam acabado de dizimar. Mais tarde, quando precisassem enaltecer sua própria honra, os nobres ahlenienses usariam esse fato como prova da "admiração e respeito" que nutriam pelos povos originais.

Uma nova capital, chamada **Thartann**, seria construída em conjunto pelas três casas e beneficiaria a todos. E, para que nenhuma casa ficasse acima das outras, Rigaud propôs que o governo fosse um triunvirato. Depois de muitos questionamentos para se certificar que aquilo não era mais um ardil, **Setlick Schwolld** e **Fidgett Vorlat** acabaram concordando, assim selando a fundação do reino.

Em 1099 o **Palácio Rishantor**, sede da nova coroa, foi inaugurado com uma imensa festa que selou oficialmente a fundação do reino. Naquela noite especial não haveria diferença entre nobres e plebeus nem entre as três famílias fundadoras. Para isso todos usariam máscaras, fantasias e as roupas que bem entendessem. A comemoração ficou conhecida como Noite das Máscaras e se tornou um evento anual.

Durante a festa, os patriarcas Schwolld e Vorlat vieram a falecer misteriosamente. O coração de Setlick Schwolld explodiu dentro do peito. Fidgett Vorlatt, supostamente viciado na droga **achbuld**, matou a esposa e os filhos, então tirou a própria vida. Quando o dia amanheceu e as máscaras foram retiradas, Rickard Rigaud estava livre para assumir o trono sozinho.

Também naquele dia o novo rei apresentou uma cópia do documento que havia sido enviado a Deheon anunciando a formação do reino. Segundo os meandros legais da declaração, e ao contrário do que todos presumiam, o acordo colocava Rickard como monarca absoluto e não previa uma reconstituição do triunvirato. Da mesma forma, o conselho do reino seria dissolvido, substituído por membros da família Rigaud. O patriarca exaltou a fibra moral dos dois falecidos, celebrando-os por sua abnegação em centralizar o poder nas mãos de uma só família no caso de uma série de eventos tão improvável. Alguns nobres e cortesãos afirmaram ter visto o documento original e disseram que nenhuma dessas cláusulas existia. Infelizmente, a onda de azar se alastrou para eles e nenhum sobreviveu mais do que algumas semanas. No fim desse período conturbado, toda a nobreza

Ahlen

Nome Oficial: Mui Exaltado Reino de Ahlen.

Lema: "Astúcia e Soberania".

Brasão: de prata três raposas passantes de vermelho alinhadas em pala.

Gentílico: ahleniense, colleniano.

Capital: Thartann.

Forma de Governo: monarquia absolutista.

Regente: Rei Nonato Vorlat.

População: 950.000.

Raças Principais: humanos, goblins.

Divindades Principais: Hyninn, Nimb, Marah, Tenebra, Valkaria.

de Ahlen garantia que a carta de formação do reino sempre fora assim. Muitos lembravam dos patriarcas Schwolld e Vorlat sugerindo a centralização.

Embora os Rigaud tenham adquirido enorme poder e o triunvirato nunca mais tenha sido implementado, as outras duas famílias se reergueram. Entrando em uma aliança temporária, os Schwolld e os Vorlat conseguiram estabelecer que o trono seria alternado entre as três famílias fundadoras e o conselho seria reformulado após as mortes de seus membros. No fim, a custo de sangue, veneno e ouro, Ahlen passou a viver num equilíbrio frágil, sempre sob o comando das três casas nobres originais. Depois da morte de Rickard, os monarcas se sucederam numa caótica dança das cadeiras, capaz de confundir o mais dedicado historiador.

A MÃO DE FERRO DOS VORLAT

O período de sucessões se encerrou quando **Thorngald Vorlat** assumiu o trono em 1387, depois de supostamente envenenar seu próprio irmão. Este homem magro de barbas e cabelos negros tinha uma aparência comum, mas era muito inteligente e dominava todo tipo de intrigas, conseguindo se aferrar no trono de Ahlen por quase 30 anos. Para isso lançou mão de todos os truques possíveis — talvez sua maior artimanha tenha sido uma reforma de títulos e propriedades feudais que colocou a aristocracia em caos e manteve os nobres ocupados demais para conspirar. Além disso, o rei aprimorou e fez uso extensivo de sua rede de espiões, estendendo-a por quase todo o Reinado. Também se beneficiou por ter conseguido frear o avanço do Império de Tauron durante as Guerras Táuricas. Um feito duvidoso para um reino mais afeito à intriga do que à guerra, mas assim diz a versão oficial.

Mesmo com todo esse poder, a vida pessoal de Thorngald Vorlat parecia amaldiçoada. Alguns dizem que sua esposa, Yelka Vorlat, foi envenenada durante um jantar. Há quem diga que ela foi vítima de aventureiros que se infiltraram no quarto real. Outros ainda juram que houve um atentado contra a vida da rainha, na qual ela quase perdeu o filho que carregava no ventre. Os mais loucos teóricos de conspiração afirmam que esse atentado teve a ver com a chegada da Tormenta em Arton.

Já idoso, Thorngald fez sua última grande jogada traiçoeira durante a Guerra Artoniana, quando se aliou à **Supremacia Purista** e a **Portsmouth** (hoje Aslothia) no chamado **Triângulo Autocrático** — ao mesmo tempo conseguindo evitar um conflito direto com Deheon ou Bielefeld. Antes de a guerra terminar, o reino mudou de lado mais uma vez. Ahlen voltou a fazer parte do Reinado, como se nada tivesse acontecido.

OS NOVOS MONARCAS

Em 1416 Thorngald faleceu, aparentemente e milagrosamente por causas naturais. A morte causou tanta estranheza na corte que fez surgir toda sorte de teorias conspiratórias. **Nonato Vorlat**, filho de Thorngald que sobreviveu ao atentado que sua mãe sofreu pelo assassino conhecido como "o albino", assumiu imediatamente o trono e mostrou estar preparado logo nos primeiros dias. O novo rei tem as mesmas qualidades do pai: é astuto, ardiloso e ambicioso. Só não parece ter herdado a feiura do progenitor — é tão belo que um boato corrente afirma que sua aparência tem origem mágica ou divina. Sua primeira conquista foi a anexação do reino vizinho de Collen, fruto de um longo plano que culminou em um casamento real. Durante a Guerra Artoniana, Ahlen veio ao resgate da ilha vizinha quando sua capital foi capturada por uma misteriosa horda de piratas liderada por um nobre colleniano renegado. Depois de expulsar os invasores, os soldados e autoridades de Ahlen permaneceram ali para "manter a paz" e "ajudar na reconstrução". Gradualmente, a influência ahleniense foi crescendo na pequena ilha à medida que seus nobres e espiões conquistavam as mentes e os corações da população. Ninguém sabe o que levou o nobre renegado a liderar uma incursão pirata tão conveniente para a coroa de Ahlen. Infelizmente, o aristocrata morreu em meio a um combate e seu corpo desapareceu antes que qualquer clérigo pudesse falar com seu espírito...

Depois de um breve noivado, Nonato casou-se com a princesa **Vinala Hogarth**, única herdeira do trono de Collen. A princesa perdeu seu pai para uma misteriosa doença e sua mãe para um mal súbito que ocorreu logo depois que ela nasceu, e foi

criada por servos da família e nobres amigos. Ela ficou famosa em Ahlen por usar um tapa-olho, que supostamente esconde um olho degenerado que lhe concede poderes mágicos. O casamento ocorreu no dia seguinte ao aniversário de Vinala, quando ela atingiu a maioridade e assumiu o título de rainha. Os reinos foram unificados e a ilha passou a ser um ducado de Ahlen.

Dizem que a relação dos monarcas é tão verdadeira quanto as tramoias que Nonato fez para conquistar Vinala. Na verdade, apesar da fama de seu reino e de sua família, dizem que o rei acabou caindo numa armadilha. Afinal, o casal teria se unido… por amor! Essa paixão mútua é malvista pela corte, que acredita que o amor pode entorpecer a mente e deixar o rei vulnerável. Já os plebeus, especialmente de outros reinos, veem apenas uma linda história romântica. Talvez o carisma de ambos seja suficiente para lançar o reino em uma nova era de relações diplomáticas e influência.

Rei e rainha, com sua beleza e sua ambição extraordinárias, estão focados em ter muitos herdeiros para servir como base de uma longa dinastia. Enquanto isso, os Rigaud e os Schwolld tramam incessantemente sua queda, ansiosos para assumir o trono mais uma vez.

GEOGRAFIA

Ahlen está em uma posição geográfica confortável, sem grandes ameaças no momento. Na região leste, ataques de goblinoides são constantes, causados pela queda do reino de Tyrondir. Mas são grupos pequenos de tribos que ainda não se uniram ou que se desgarraram da sociedade duyshidakk. Com o caos no Império de Tauron e os perigos em Tollon, alguns cidadãos das províncias atravessam as florestas densas e buscam refúgio em assentamentos ahlenienses. Bandidos realizam incursões para dentro do Império e extorquem os assentamentos de refugiados, mantendo esconderijos tanto em Ahlen quanto na Floresta de Tollon. Na área de fronteira com a imensa floresta, mercenários, contrabandistas e lenhadores entram em confronto a todo momento, algo considerado excessivo até mesmo para os padrões ahlenienses de criminalidade. Já a divisa norte com Deheon é a fronteira mais estável e segura, mas os deheoni não esqueceram da aliança de Ahlen com a Supremacia Purista. Sempre que soldados dos dois lados se encontram, existe o risco de uma fagulha virar uma fogueira.

O Doce Veneno

Achbuld, uma droga alucinógena de alto poder viciante proibida em todo o Reinado, é produzida ilegalmente em Ahlen, de onde parte clandestinamente para o resto de Arton. Um usuário sob efeito do narcótico se torna delirante, letárgico e confuso, em geral tomado por visões agradáveis e reconfortantes que não trazem nenhum tipo de revelação ou transcendência. Por esta razão as casas de consumo de achbuld costumam ter camas ou divãs para que os usuários possam ficar deitados aproveitando os efeitos. Apesar de serem ilegais, essas casas de consumo são relativamente fáceis de encontrar em Ahlen, mas extremamente raras fora do reino.

As florestas de Ahlen foram muito pouco exploradas pelos colonos. Exceto por alguns pequenos entrepostos de caçadores e lenhadores, estão da mesma maneira que eram no tempo da colonização. Nestas matas virgens vivem os poucos habitantes originais que restaram, isolados do restante do reino em pequenas vilas. Para eles, manter-se ocultos é questão de sobrevivência. São extremamente desconfiados dos visitantes, especialmente ahlenienses, mas costumam receber muito bem aventureiros de outros reinos, não humanos e especialmente dahllan. Esses forasteiros são sua ligação com o resto do mundo e sua grande fonte de notícias.

As florestas fechadas têm um aspecto semelhante às de Tollon, especialmente no **Vale Thrkodd'mor**, ainda que a sua madeira não tenha a mesma qualidade. Nas Colinas de Danshed a mata fechada apresenta folhas de cor alaranjada ou marrom o ano inteiro. Já ao norte, a floresta de coníferas é mais gelada devido à proximidade com as Uivantes. É a menos explorada entre todas as regiões florestais, por ser distante e de difícil acesso. Ao sul, a famosa **Mata dos Cem Olhos** na ilha de Collen é bem mais quente e cheia de perigos inusitados, como monstros cheios de olhos e outras criaturas de visão mágica.

Além das florestas e colinas, Ahlen não tem nenhuma outra grande atração natural — o resto do território é uma enorme planície de terra úmida e vegetação baixa. Comparado com Deheon, o reino tem menos estradas e mais perigos, geralmente bandidos e guardas corruptos. Não é raro neste reino de desconfiados um viajante perceber outro vindo na direção contrária e se esconder na beira da estrada até o estranho passar. Afinal, pode ser apenas um viajante... Mas é provável que seja um ladrão ou assassino. Ou que seja apenas um viajante que, frente a condições favoráveis, se torne um ladrão ou assassino.

O reino produz um pouco de tudo e não possui nenhum recurso natural que possa ser cobiçado pelos reinos vizinhos. Seu maior produto de exportação é, para a infelicidade do Reinado, o perigoso e viciante achbuld. Ahlen tem minas e pedreiras concentradas nas Colinas de Danshed e em Thrkodd'mor, mas a produção delas é insuficiente para suprir o reino, levando a uma carência de metais e pedras para construção.

Os centros urbanos de Ahlen estão concentrados no seu longo litoral e nas margens dos três principais rios: **Panteão**, **Yrlanyadish** e **Nerull**. Thartann é o coração de Ahlen, de onde partem estradas para todas as outras cidades importantes do reino e do exterior. Horeen, a capital de Collen, tem experimentado um progresso espantoso, beneficiada pelos esforços do rei. As três casas nobres foram convocadas a ajudar na tarefa de modernizar a terra anexada. Em contrapartida, ganharam direito a terras desocupadas, iniciando uma corrida de colonização e urbanização. Os novos colonos gostam de comprar materiais em Horeen — além de mais baratos, não obrigam o comprador a negociar com comerciantes ahlenienses...

O clima em Ahlen é dividido em três grandes áreas. O extremo norte tem um inverno rigoroso e é a única região do reino onde neva. No verão o clima é ameno e o vento das Uivantes torna o local perfeito para se refugiar do calor do sul, como fazem alguns nobres em suas mansões de veraneio. Na costa, o clima é ameno o ano todo e tem um verão bem quente. Na parte restante do reino, que vai das Colinas de Danshed até o Vale Thrkodd'mor, o clima é ameno o ano inteiro. O verão em Thartann é especialmente insuportável: por ter poucas árvores e ficar ao lado de um rio, a cidade sofre com um calor abafado que castiga a população, enquanto os nobres são abanados por seus servos e se deleitam com bebidas geladas. Já Collen possui um clima ameno e agradável o ano inteiro, mas pode sofrer viradas bruscas de temperatura e tempestades súbitas que surgem do mar.

POVO & COSTUMES

A maior parte da população de Ahlen é formada por humanos descendentes dos primeiros colonos. Boa parte desses tem uma opinião firme sobre o papel dos humanos na sociedade: mandar nos demais. Este sentimento tem sua origem na fundação do

reino e foi sendo perpetuado através das gerações, acabando por influenciar na decisão de se aliar com a Supremacia Purista durante a Guerra Artoniana — ainda que Ahlen nunca tenha tido políticas oficiais de extermínio de outras raças.

As coisas mudaram depois da guerra. Muitos ahlenienses viraram as costas a essa mentalidade quando ela deixou de ser conveniente, e juram que nunca concordaram com a postura do reino... Alguns, principalmente os plebeus mais humildes, foram confrontados com uma realidade dura que eles não conheciam, ou escolhiam ignorar. Outros trabalharam ativamente contra o Triângulo Autocrático durante a guerra, como sabotadores e guerrilheiros. E existem aqueles que continuam leais à Supremacia Purista — mas, ao modo de Ahlen, fazem isso nas sombras, conspirando e mentindo. Os collenianos nunca estiveram alinhados com a Supremacia e raramente são vilões desse tipo.

Entre os não humanos, apenas os goblins existem em grandes números no reino. Essa raça versátil e furtiva abriu um espaço dentro da sociedade ao mesmo tempo em que conseguiu manter certa identidade. Goblins foram escravizados em Ahlen há não muito tempo, mas a nobreza vem se esforçando para apagar as marcas dessa atrocidade e fingir que nunca aconteceu. Outras raças são raras e costumam chamar atenção, embora não percam nenhum direito.

Primeiro a diversão, depois o trabalho

A capital Thartann é um bom lugar para os bardos e menestréis, onde as tavernas costumam ter um pequeno palco para apresentação de músicos, atores, dançarinos e poetas. Além de realizar suas performances, esses artistas são procurados para levar mensagens e trocar ou verificar informações. Entre a corte ahleniense a última moda é a ópera, cujas exuberantes produções são apresentadas no famoso **Theatro Real de Thartann**. Como regra geral, trabalhos intelectuais ou especializados são mais respeitados que os serviços braçais, considerados indignos.

A jogatina corre solta em Ahlen, em todos os lugares e todas as camadas sociais. Os carteados mais populares são o **Cavillan** e o **Wyrt** (oficialmente proibido para plebeus). O jogo de dados **Dhagn'dir**, herdado dos povos originais, é o preferido nos becos. Independente do jogo, apostas são comuns. Uma curiosidade é que os ahlenienses não se limitam a apostar apenas tibares, podendo apostar favores, segredos ou pequenas humilhações. Um caso famoso conta que um condenado apostou sua liberdade em uma partida de Wyrt contra o magistrado que o julgava — e perdeu. Mas ambos continuaram jogando dentro da prisão e, ao longo dos anos, se tornaram grandes amigos, até que o condenado aproveitou um deslize e escapou. O magistrado ficou com o coração partido e tão triste que se tornou incapaz de exercer seu cargo.

A maior festa do mundo

A primeira **Noite das Máscaras** foi realizada durante a fatídica inauguração do Palácio Rishantor, e o que devia ser uma ocasião única se tornou uma celebração anual. A festa começou restrita ao palácio, mas com o tempo se espalhou pela capital e atualmente é celebrada por toda a população. Neste feriado, que apesar do nome dura o dia todo, os participantes vestem fantasias e máscaras, além de roupas típicas de outras classes sociais. É um dia de entrega e descontrole, onde o único objetivo é a diversão hedonista. Há de tudo: traições entre casais, encontros ilícitos entre nobres e plebeus, bebida e comida em excesso, dança, gritaria e violência. Uma das principais características da festa é o anonimato. Não há diferença entre nobres e plebeus. Mesmo que alguém reconheça a identidade de outra pessoa, finge ignorá-la, num acordo tácito que permeia toda a capital. Toda a necessidade de extravasar da população é descarregada na Noite das Máscaras. E tudo ignorado no dia seguinte, quando a vida retorna ao normal.

O acesso ao Palácio Rishantor, normalmente restrito a nobres, é liberado a todos durante a Noite das Máscaras. O lugar se torna um enxame de gente e seus incontáveis salões são tomados por multidões de foliões descontrolados. Conta-se de cenas grotescas de sexo e violência entre multidões nos corredores e aposentos elegantes do palácio. Com a garantia do anonimato e a aprovação implícita do reino inteiro, os ahlenienses deixam aflorar seu lado mais feral.

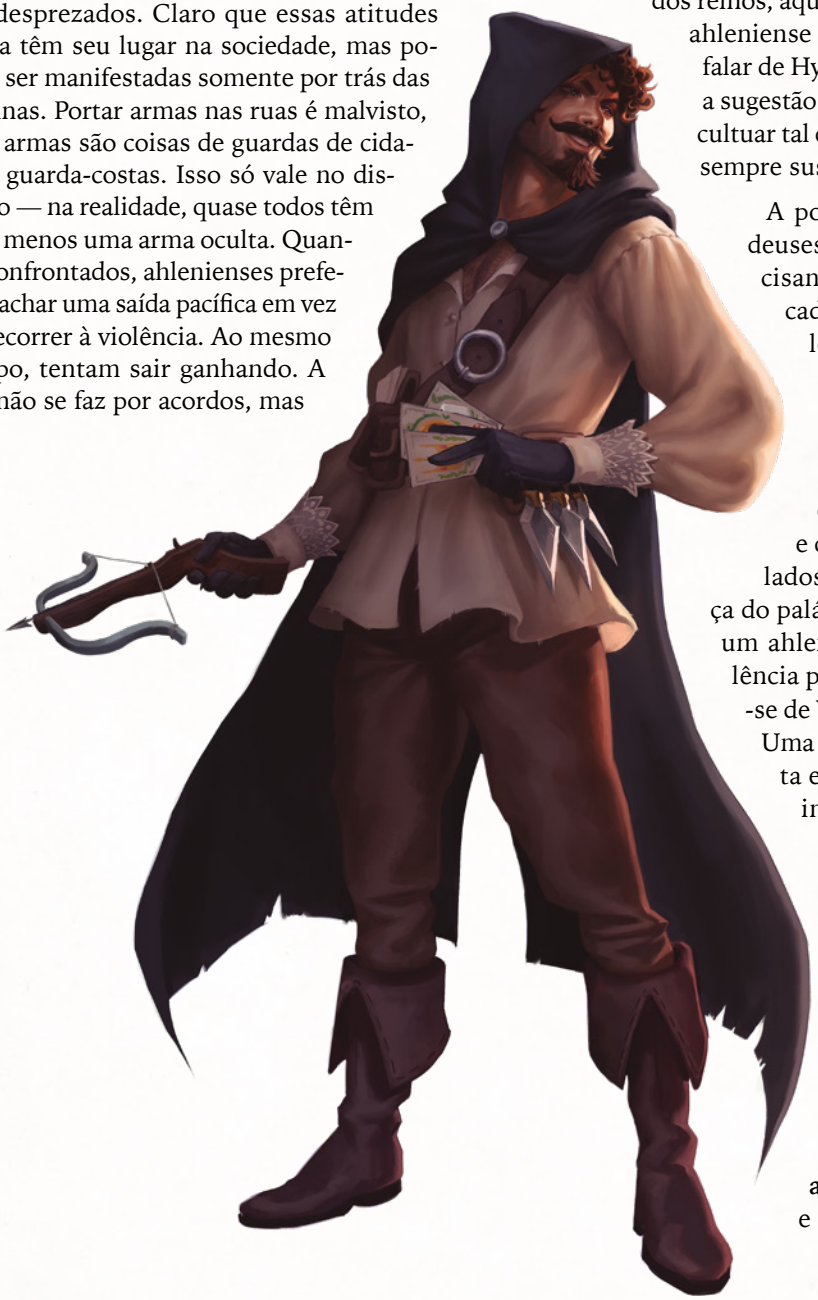
Modas e modos

A moda em Ahlen muda constantemente, influenciada principalmente pela alta nobreza do próprio reino e de Deheon. Mas certas coisas são tipicamente ahlenienses: chapéus emplumados, perucas exageradas, casacas enfeitadas, corpetes provocantes e joias de gosto duvidoso. Roupas espalhafatosas e bufantes estão sempre na moda, servindo tanto para chamar atenção quanto para esconder adagas ou cartas. Os plebeus que não podem pagar por esses luxos usam roupas simples como camisas, batas, saias e calças, todas de algodão cru ou com tingimentos rudimentares. Em cima das roupas singelas são adicionados acessórios descartados pelos nobres, barganhas de brechós ou

imitações baratas. Um olhar treinado de um nobre pode dizer exatamente qual é a origem e classe social da pessoa com base apenas em suas roupas.

Os modos ahlenienses costumam oscilar entre nenhuma ou muita formalidade, de acordo com o nível de intimidade. É de praxe tentar projetar uma imagem de sucesso e de classe, mesmo quando não se tem nenhum dos dois. Apenas depois de diversas interações essa fachada poderá ser quebrada. Esse jogo de aparências e duelo de palavras teve sua origem na corte e ao longo de séculos se infiltrou nas camadas mais baixas da sociedade. Hoje em dia, até mesmo o estrumador mais miserável tentará fingir prosperidade para aqueles a sua volta.

Rudeza e brutalidade são comportamentos desprezados. Claro que essas atitudes ainda têm seu lugar na sociedade, mas podem ser manifestadas somente por trás das cortinas. Portar armas nas ruas é malvisto, pois armas são coisas de guardas de cidade e guarda-costas. Isso só vale no discurso — na realidade, quase todos têm pelo menos uma arma oculta. Quando confrontados, ahlenienses preferem achar uma saída pacífica em vez de recorrer à violência. Ao mesmo tempo, tentam sair ganhando. A paz não se faz por acordos, mas por mentiras e engodos. O importante é que a vítima só perceba que foi engambelada quando o enganador já estiver longe. Quando são confrontados com uma situação violenta inevitável, os ahlenienses costumam fugir e pedir ajuda. O conceito de honra não combina com Ahlen. Sair por cima é mais importante do que sair limpo.



Religiosos (quando conveniente)

A divindade mais popular do reino é **Hyninn**, respeitada e admirada por quase todos os ahlenienses — mas quase sempre às escondidas. Se o culto ao Deus dos Ladrões é mantido oculto na maior parte dos reinos, aqui ele é totalmente ignorado! Um ahleniense típico fingirá nunca ter ouvido falar de Hyninn e ficará escandalizado com a sugestão de que algum conterrâneo possa cultuar tal divindade. Ao mesmo tempo, ele sempre suspeitou de um vizinho…

A população só lembra dos outros deuses quando está em apuros ou precisando de um favor. **Nimb** é invocado durante a jogatina, **Marah** é lembrada na hora do romance e **Tenebra** ouve preces quando os ahlenienses querem se esconder ou descobrir algum segredo. Existem clérigos da Deusa das Trevas no Palácio Rishantor e diz-se que mortos-vivos controlados por eles auxiliam na segurança do palácio. Nas raras ocasiões em que um ahleniense inspirado busca a excelência por seu próprio esforço, lembra-se de Valkaria como modelo absoluto. Uma divindade especialmente malvista em Ahlen é Khalmyr, tido como inculto e "inflexível". Curiosamente, templos a Khalmyr são *muito* comuns nas propriedades de famílias nobres, para manter as aparências.

Já na ilha de Collen o comportamento religioso é completamente diferente. Todas as divindades são cultuadas com mais devoção e os deuses mais populares são **Oceano**, **Allihanna** e, em masmorras e templos ocultos, **Sszzaas**.

UM REINO SEM HERÓIS?

Aventureiros nascidos e criados em Ahlen são uma espécie rara e muito valorizada dentro do reino, que geralmente precisa recorrer a heróis estrangeiros quando há necessidade. Como o reino sofre uma falta crônica, os nobres e comerciantes ricos acabam contratando qualquer um. A alta demanda aumenta os valores das recompensas e por consequência a chance de algo errado acontecer com o pagamento — ou com os aventureiros!

Ladinos, bucaneiros, caçadores e bardos são os arquétipos mais comuns entre os aventureiros deste reino. São considerados ótimos espiões e são famosos por encontrar soluções criativas para problemas, preferindo abordagens indiretas à violência. Caso sejam obrigados a combater, tentarão sempre obter uma boa vantagem inicial.

Um costume raramente expresso em voz alta mas em destaque na mente de todo ahleniense é que praticar um crime não é tão grave quanto ser pego. A visão de mundo cínica desse povo diz que todo artoniano tenta se aproveitar de todos os outros. Os que não o fazem estão mentindo para si mesmos ou apenas têm medo das consequências.

Como regra geral o *jeitinho ahleniense,* essa habilidade inata de se adaptar e contornar obstáculos, prevalece em tudo. Pode ser percebida nas relações entre os cidadãos, com os estrangeiros e até mesmo com os deuses.

GOVERNO

A organização governamental em Ahlen é uma pirâmide, cujo topo está tomado pelo casal real Nonato Vorlat e Vinala Hogarth. A palavra de ambos é lei e deve ser cumprida imediatamente. Abaixo do casal está o conselho real, composto por membros das três casas e de outros fidalgos. Esses conselheiros auxiliam o casal nas tarefas administrativas e diplomáticas, mas principalmente em decisões estratégicas. Abaixo do conselho estão os chefes das três casas reais Rigaud, Schwolld e Vorlat, que ostentam títulos honorários de grão-duques. Depois vêm duques, marqueses, condes e vários outros títulos nobiliárquicos. Em teoria, todos esses nobres maiores estão ocupados cuidando da administração de suas terras e de seu povo, mas na realidade nenhum nobre trabalha. Eles gastam seu tempo com intrigas e maquinações para manter e conquistar novos privilégios e títulos. Já os fidalgos menores fazem o trabalho administrativo e burocrático junto a plebeus contratados. A burocracia em Ahlen é propositalmente labiríntica, ineficiente e interminável.

Na base da pirâmide estão os plebeus, que trabalham de dia pra comer à noite enquanto realizam as tarefas mais importantes. O pobre povo tem muitas reclamações mas pouco pode fazer, já que está na mão dos nobres. A principal diferença de Ahlen com relação a outros reinos é que a classe nobre é mais numerosa e mais parasitária. Os plebeus são mantidos nas rédeas através de muita propaganda (alguns de fato acreditam que os nobres são melhores que eles!), promessas de melhoras e uma política de contenção de líderes populares. Quando surge um líder forte e insatisfeito entre a população, geralmente acontecem duas coisas: ou ele aparece com os bolsos cheios de dinheiro e subitamente tem uma mudança de opinião... ou aparece inchado e boiando nas águas do Yrlanyadish.

Outra força política no reino é a **Guilda de Ladrões de Thartann**. Oficialmente não possuem nenhum cargo ou atribuição, mas se há algo que não pode ser conseguido através dos meios legais ou oficiais, poderá ser obtido pela Guilda... por um preço. Isso inclui qualquer coisa, inclusive favores, e nenhum pedido é absurdo demais. Tanto plebeus quanto nobres (que possuem emissários oficiais da Guilda) podem fazer uso de seus serviços. E, para orgulho de seus membros, os serviços da Guilda também têm sido procurados por estrangeiros do Império de Tauron e de Deheon.

LOCAIS IMPORTANTES

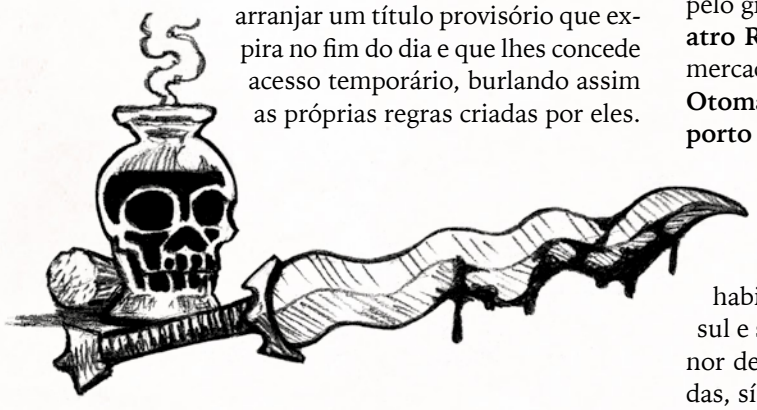
RISHANTOR, O PALÁCIO DOS PALÁCIOS

O Palácio Rishantor, motivo de orgulho de todo ahleniense, é uma construção colossal e suntuosa que consumiu muitos anos e recursos do reino. Com inúmeras torres e fachadas de diversos estilos, o palácio ostenta amplas varandas e janelas com uma vista privilegiada de Thartann. A construção pode ser vista de fora da cidade, com suas janelas de vidro cintilando no pôr do sol ou sob a luz do luar, como pequenos cristais coloridos. Na sua parte mais alta possui muitos telhados e passarelas, todas enfeitadas com gárgulas e estátuas. Por dentro, os salões intermináveis são adornados com o que há de mais caro e luxuoso em Arton: tapetes, estátuas, quadros, mármores, divãs, dosséis, flâmulas e outros objetos decoram os ambientes já impressionantes por natureza. Algumas peças são mais que decoração e escondem passagens secretas e armadilhas mecânicas ou mágicas.

Há salas de todos os tipos e para todas as funções: de dança, de jogos, de jantar, de descanso, de conversa, de esgrima, de convívio… Qualquer amenidade que possa interessar aos seus frequentadores. Esses salões e aposentos se sucedem um após o outro, às vezes sem corredores que os conectem, tornando o palácio um emaranhado de diferentes ambientes e um paraíso para quem deseja conspirar. Oficialmente apenas a família real, seus servos imediatos e os nobres de maior titulação residem no palácio. Contudo, essa lista é tão grande e cheia de exceções que uma quantidade enorme de gente frequenta seus ambientes, fazendo com que suas inúmeras salas estejam ocupadas a qualquer hora do dia e suas luzes nunca se apaguem.

Rishantor não é apenas uma edificação, mas um complexo do tamanho de uma pequena cidade. Dentro da propriedade murada há o palácio principal da família real, três pequenos palacetes (um para cada casa nobre), a casa da guarda real, a casa da guarda da cidade, jardins e bosques privados, o palacete dos servos, os estábulos, as oficinas reais e muitas outras construções. O complexo inclusive possui uma guilda própria de artesãos para satisfazer os caprichos dos nobres através de intermináveis reformas e expansões.

O Palácio Rishantor não é um local público, não recebe plebeus e não funciona como sede da lei em Ahlen. Pelo contrário, é considerado propriedade privada do rei — todos os demais residentes estão ali pela graça de Sua Majestade. Exceto pelos artesãos, guardas e servos, apenas nobres podem entrar no complexo do Rishantor. Essa regra é quebrada durante a Noite das Máscaras, quando todos têm trânsito livre, exceto nos aposentos reais. O palácio é muitíssimo bem guardado, com soldados patrulhando constantemente os corredores e muralhas externas, especialmente depois que um mero grupo de aventureiros se infiltrou no palácio e conseguiu chegar até aos aposentos reais. Quando aventureiros sem sangue azul precisam ser recebidos no palácio, nobres podem arranjar um título provisório que expira no fim do dia e que lhes concede acesso temporário, burlando assim as próprias regras criadas por eles.



THARTANN (CAPITAL)

Uma cerimônia solene no topo de um morro deu início à construção do Palácio Rishantor. A partir desse momento, Thartann começou a crescer e prosperar ao redor do pequeno monte. Antes mesmo de o palácio ser concluído a cidade já tinha definida sua configuração urbana: os nobres viveriam perto do palácio, os comerciantes depois deles e os plebeus mais afastados de tudo. Os bairros nobres têm mansões grandes e pomposas, são murados e patrulhados constantemente por guardas da cidade. Aristocratas em liteiras carregadas por servos e carruagens com símbolos das famílias desfilam pelas ruas de pedra.

Thartann foi construída depois da fundação do reino, num raro esforço conjunto das três famílias nobres. É claro que tudo não passava de um artifício de Rickard Rigaud para assumir o controle, mas os aristocratas fingem não saber disso e a capital permanece como um símbolo de "cooperação". Na realidade, é provavelmente o maior antro de intrigas de Arton.

Aqui a dominação da nobreza fica mais evidente do que em qualquer outro lugar. É comum ver grupos de jovens aristocratas vagando pela cidade como bandos de selvagens, desafiando plebeus para duelos (e chamando seus guardas caso o plebeu esteja vencendo), saindo sem pagar de tavernas e fazendo apostas sobre quem consegue arruinar a vida de uma vítima da forma mais criativa. Esses fidalgos desocupados se organizam em clubes ou confrarias, mas na verdade só procuram diversão destrutiva.

A cidade é banhada pelo barrento rio Yrlanyadish (vulgo Yrlan) do qual foi derivado um canal que se ramifica em outros canais menores. Esses canais servem para levar água para os moradores, as oficinas e os comércios. Também são usados para higiene, aumentando sua sujeira, apesar de isso ser proibido por decreto real. A região dos comerciantes e fidalgos, que tem a maior densidade populacional, fica ao redor dos bairros nobres e é delimitada ao norte pelo Yrlan e ao sul pelo grão-canal. Nela podem ser encontrados o **Theatro Real**, que apresenta óperas e peças famosas; o mercado **Panóptico**, o maior da cidade; a **Freguesia Otomar,** um bairro boêmio com muitas tavernas, e o **porto velho,** onde os barcos atracam trazendo mercadorias que têm o péssimo hábito de "se perder". Para além do grão-canal e mais afastado da zona central, no oeste da cidade fica o **grande lixão** e o **pequeno pântano**, lugares habitados pelos plebeus mais desfavorecidos. Já ao sul e sudoeste há bairros residenciais pobres de menor densidade populacional, misturados com fazendas, sítios e moinhos.

Thartann tem um clima lúgubre em meio à ostentação. Por ficar numa região úmida e alagada, parece estar sempre no meio de uma neblina molhada. Mofo e limo crescem em cada parede, misturando-se com as estátuas e decorações intrincadas, emprestando a este lugar um ar de decadência.

HOREEN

A antiga capital do reino de Collen é a maior cidade da ilha e capital do grão-ducado de Collen, cujo título é ostentado pela Rainha Vinala. A cidade sempre teve proporções modestas e um aspecto provinciano, mas essas características estão se perdendo depois da anexação por Ahlen. Como parte do acordo de união, muitos fidalgos vieram para auxiliar a desenvolver e administrar a ilha, junto a comerciantes e plebeus em busca de oportunidades. Estes imigrantes e fugitivos trouxeram recursos, abriram negócios, construíram novas edificações e transformaram parcialmente o panorama urbano da cidade. O comércio original, com suas características lojas feitas de toras de madeira, tem como principais produtos artesanato, peles e troféus de caça, madeira, peixes e frutos do mar. As casas na beira do porto pintadas de diversas cores e com telhados reforçados para resistir às tempestades são famosas em toda a ilha, e ainda se pode encontrar pescadores sentados na frente de suas casas aproveitando o fumo dos hynne enquanto trocam histórias.

A principal característica dos collenianos pode ser vista com mais facilidade em Horeen — de fato, alguns turistas vêm para admirar os nativos, como se a cidade fosse um zoológico. Os collenianos têm **olhos de cores díspares** e muitas vezes apresentam estranhos poderes relacionados à visão. Já houve histórias de collenianos capazes de identificar auras mágicas, enxergar nas sombras e até mesmo ver o futuro. Essa última capacidade supostamente teria dado origem à canção folclórica *A Velha da Taverna*, muito popular no grão-ducado.

A cidade é um destino popular entre os esnobes nobres ahlenienses, que vêm se refugiar da vida agitada em Thartann e buscar ares mais frescos. Enquanto passeiam com suas sombrinhas eles gostam de usar os adjetivos "pitoresco", "rústico" ou "mambembe" ao se referir aos lugares e à população. Turistas ahlenienses pioneiros que conheceram a cidade antes do crescimento reclamam que ela "perdeu a autenticidade". Alguns dos habitantes locais incomodados com os novos vizinhos concordam com esses nobres, e confrontos entre collenianos e os ahlenienses não são raros. A guarda local, antes sob domínio completo da casa Hogarth, já não tem certeza sobre como agir nesta questão complicada. Apesar dos conflitos pontuais, a maior parte da cidade parece estar feliz com a união com Ahlen, principalmente por causa da Rainha Vinala. A rainha é extremamente popular na ilha e seus apoiadores mais entusiasmados usam um tapa-olho para demonstrar lealdade.

Para chegar a Horeen é necessário pegar uma balsa em **Ciela**, **Sarmadin** ou **Jayrdon**, ou alugar um barco em **Ni-Lodashyr** ou **Ilyria.** A dificuldade de acesso da ilha contribui com a sensação de isolamento em relação ao restante de Ahlen e do Reinado.

SHALLANKH'ROM

Esta pequena ilha fluvial era deveras irrelevante, exceto como colônia de férias para os nobres ahlenienses, até o momento que foi conquistada por uma poderosa feiticeira-clériga chamada **Gwen Haggenfar**.

Gwen, então sumo-sacerdotisa de Wynna apesar de ser uma notória vilã, venceu com facilidade a guarda dos nobres turistas e cercou a ilha com um campo de energia. Depois de dominar os habitantes e expulsar aqueles que não se subjugaram, a feiticeira criou uma escola de magia única, na qual as artes arcanas eram ensinadas sem restrições morais. Os treinamentos eram intensos e era comum que os alunos desistissem, fugissem ou morressem. Mesmo assim a escola prosperou e ganhou renome, especialmente entre pais que queriam ensinar aos seus filhos "o pior" que as artes arcanas podem oferecer. O domínio de Gwen Haggenfar começou a ruir quando a clériga perdeu os poderes de sumo-sacerdotisa, fazendo com que o campo de energia falhasse e retrocedesse até cercar apenas a escola. A coroa de Ahlen agiu rapidamente e retomou a ilha, sitiando a maga em sua escola e levando a um impasse que durou anos. Somente após muitas negociações, intrigas e traições de ambos os lados Gwen concordou em abandonar Shallankh'rom.

Ou isso é o que os ingênuos pensam.

Um aproveitador conhecido como **Jake, o Caolho**, se intrometeu no impasse e intermediou um acordo entre Gwen e o trono do reino. A maga ficaria escondida na ilha e manteria sua escola — mas em segredo. Ahlen poderia bradar a plenos pulmões que "lidou com a grande ameaça", enquanto a vilã continuaria seu legado de magia sinistra. Quanto a Jake? Ele administra a escola clandestina, negocia com candidatos a alunos (invariavelmente criminosos e pretensos vilões que desejam usar a magia para os piores propósitos) e "divide" os altos lucros com Gwen, embora nem sempre de forma justa. A antiga sumo-sacerdotisa se sente humilhada por estar à mercê de um mero vigarista, mas por enquanto não pode se livrar de Jake sem arruinar a escola secreta e atrair a ira da coroa de Ahlen…

KRIEGERR E VAR RAAN

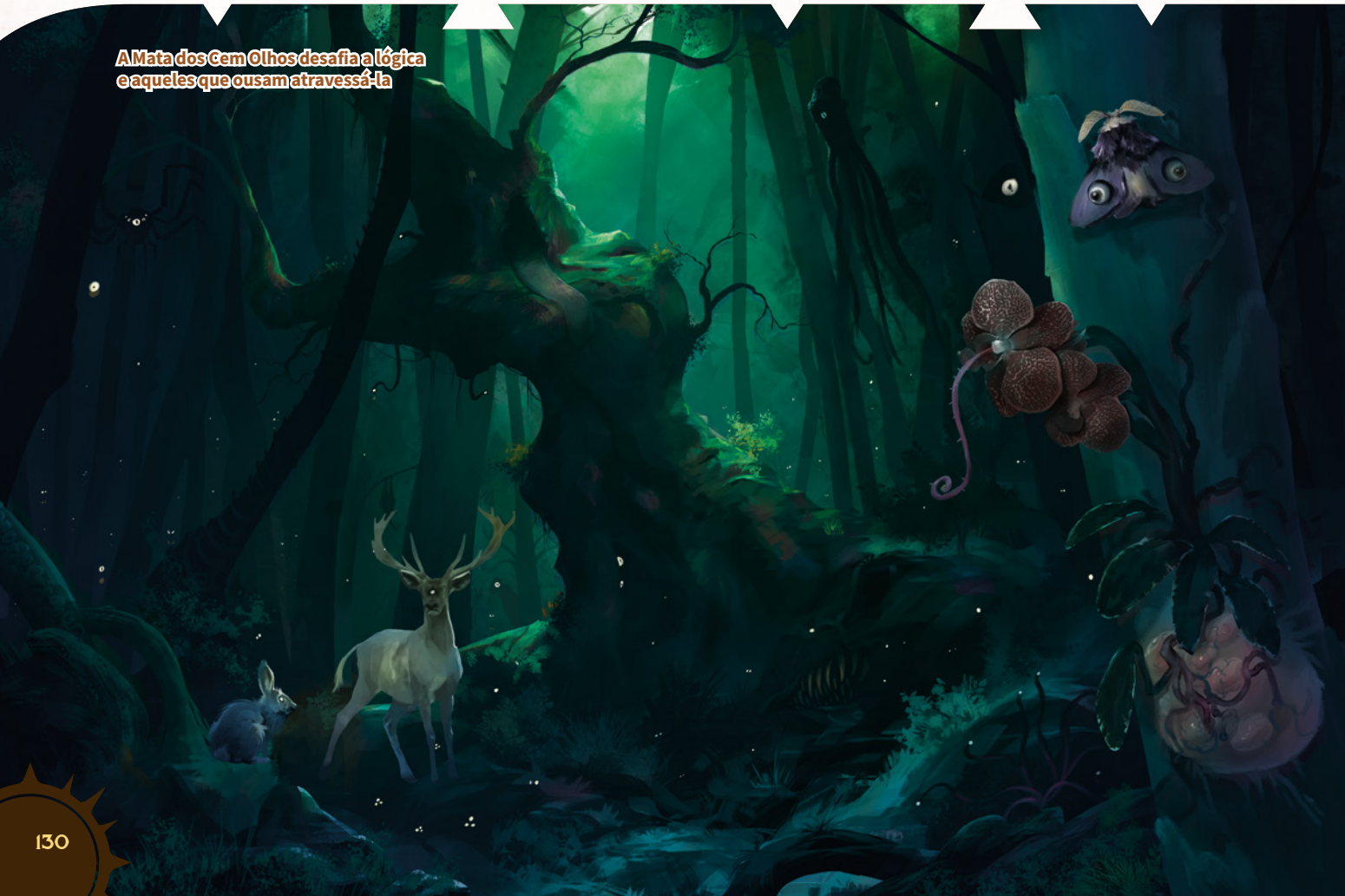
Estas duas cidades faziam parte do reino de Collen e permanecem como algumas das mais marcantes e notórias do atual grão-ducado. Kriegerr é o centro comercial da região noroeste, fazendo bom proveito de sua posição privilegiada na tríplice fronteira. Possui uma clínica de um médico de Salistick, coisa muito rara no Reinado. Já Var Raan é uma cidade notória por abrigar piratas e cada vez mais se alinha aos bucaneiros do Mar de Flok. A relação começou tímida, quando os pescadores começaram a receber presentes e agrados dos saqueadores. A Casa Hogarth não conseguiu combater as artimanhas dos piratas e, depois de eles se infiltrarem lentamente, hoje a cidade é um porto controlado pelos fora da lei em todos os aspectos, menos os formais. Resta saber o que Ahlen fará a respeito disso — ou se o reino foi responsável por isso!

OUTRAS CIDADES

As capitais dos ducados Colamar, Ni-Lodashyr e Midron são parecidas entre si. Extensas mas pobres, sem calçamento fora da zona central, com mansões de nobres ou templos como únicas construções de destaque. Um olhar mais atento revela características únicas de cada uma. Colamar se destaca por ter uma grande quantidade de oficinas, Ni-Lodashyr por sua classe mercantil em pé de igualdade com os nobres e Midron, pela decadência e criminalidade alarmante — diz-se que a taverna mais perigosa do Reinado é a *Coroa de Ferro*, localizada na cidade. As cidades menores e vilas do reino seguem o mesmo padrão das capitais dos ducados, apenas em menor escala.

COLINAS DE DANSHED

As Colinas de Danshed são o principal palco de aventuras em Ahlen — pelo menos de aventuras que não envolvam intriga palaciana e espionagem sórdida. Diz a lenda que muito tempo atrás um jovem casal de príncipes das tribos locais se apaixonou, mas o relacionamento foi proibido pelo pai de um dos dois. O rei era um xamã poderoso e propôs um desafio ao pretendente: aprisionou o próprio filho num enorme cristal e determinou que, se o outro príncipe pudesse resgatá-lo, os dois poderiam se casar. Contudo, o príncipe apaixonado morreu na tentativa. Allihanna se enfureceu com a atitude do rei xamã e o amaldiçoou, privando-o de seus poderes. Incapaz de libertar o filho que ele mesmo tinha aprisionado, o rei morreu de desgosto. As tribos foram dizimadas pelos colonizadores ahlenienses e hoje em dia só resta o cristal e o príncipe ainda aguardando seu resgate.



A Mata dos Cem Olhos desafia a lógica e aqueles que ousam atravessá-la

Como se esta lenda não fosse fantástica o bastante, uma versão ainda afirma que o espírito do pretendente morto toma os corpos de aventureiros que tentam resgatar seu amado. Outras versões falam dos tesouros incríveis que estariam disponíveis para quem fosse capaz de vencer a prisão imposta pelo rei xamã. Seja como for, ano após ano heróis desbravam as colinas na tentativa de libertar o príncipe.

A Mata dos Cem Olhos

Localizada no interior da ilha de Collen, esta é uma selva densa e abundante, onde animais e plantas nascem com estranhas mutações que fogem a um padrão. Estudiosos especulam que poderia ser uma área de magia descontrolada, o laboratório de um mago ensandecido ou apenas um local onde a vontade de Nimb se manifesta. A mata, portanto, ficou famosa como uma zona perigosa cheia de monstros estranhos. Plantas capazes de falar, misturas de dois ou mais animais, criaturas disformes... Com certeza o maior perigo na Mata dos Cem Olhos são monstros bizarros e cheios de olhos, capazes de transformar seres vivos em pedra com um mero vislumbre. Alguns, no entanto, duvidam da existência de criaturas tão absurdas.

Outro grande mistério desta floresta bizarra são os rios **Lleen** e **Coraan**. Seus cursos deveriam se cruzar em algum ponto dentro da mata, mas por alguma razão isso não acontece. Qualquer um que navegue por algum deles atravessará a região florestal sem nunca avistar o outro rio. Alguns dizem que o cruzamento entre os dois rios se localiza em outro Plano de existência e que, ao encontrá-lo, um viajante é substituído por uma cópia perfeita (e insana) de si mesmo. Mas existem outras teorias: o mago aventureiro **Karadhor**, por exemplo, está convencido de que esse fenômeno é obra de um dragão lendário que se esconde fora do espaço. Obcecado com a criatura, passa a vida dentro da mata, tentando achá-lo e recrutando aventureiros para a tarefa inglória.

Guildas & Organizações

A Guilda de Ladrões de Thartann

A Guilda de Ladrões de Thartann começou sua história como apenas "a Guilda de Ladrões". Quando colonos vieram de Lamnor, naturalmente havia criminosos entre os refugiados e alguns clérigos de Hyninn foram capazes de reconhecê-los. Eles sabiam que, se o crime fosse prosperar no novo continente, era necessário que ladrões se unissem contra os clérigos de deuses justos. Antes mesmo que a caravana encontrasse a grande estátua de Valkaria, estava formada a Guilda de Ladrões.

Os ladrões na caravana vinham de diversos reinos, cada um com um dialeto diferente. Aproveitando essa mistura, começaram a se comunicar usando gírias que só eles mesmos entendiam e uma gramática própria. Nascia assim o jargão dos ladrões. Quando os colonos de Lamnor começaram a se espalhar por Arton, estabelecendo o que seriam os novos reinos, os ladrões, unidos sob a liderança dos clérigos de Hyninn, discutiram para onde ir. Eles poderiam ficar no ponto zero de colonização, mas alguns colonos já estavam se organizando para proteger os demais. Então observaram as disputas de três famílias nobres que aos poucos estavam dominando uma área já ocupada por povos ramnorianos. Parecia terreno fértil para a vida furtiva. A Guilda de Ladrões fixou raízes no que seria mais tarde o reino de Ahlen. Depois da fundação oficial do reino, os criminosos se estabeleceram na capital.

Embora muitas guildas de ladrões tenham surgido em Arton, a Guilda de Ladrões de Thartann é a mais antiga e poderosa. Até hoje mantém o domínio na capital e é impiedosa com quem desafia seu poder. Mantém informantes na guarda da cidade, no exército de Ahlen e nas principais casas nobres. Assim, fica sabendo de quase toda atividade ilegal na cidade. Quando acontece um roubo, as autoridades primeiro checam se é autorizado pela guilda. Caso contrário, perseguem o suspeito, mas desistem se ele provar filiação. No caso de roubos realizados por pessoas de fora, os próprios ladrões se encarregam da "justiça".

Para ser membro da guilda, um ladrão precisa primeiro encontrar uma sede — e descobrir que é necessário encontrar uma sede para ser aceito. Até hoje ninguém foi capaz de descobrir sozinho a sede principal, em algum lugar nos subterrâneos da cidade, apenas alguma das inúmeras sedes secundárias. Uma vez que tenha encontrado uma sede, o pretenso membro passa por alguns testes de lealdade e então acompanha um ladrão em alguns "trabalhos". Durante este estágio probatório, o novo ladrão deve aprender todas as técnicas da guilda. Uma vez que seu professor o considere apto, ele faz um grande roubo, no final entregando todo o lucro à guilda. Tendo sucesso, o novo membro recebe uma marca e é um ladrão oficial de Thartann. A marca pode variar de uma pequena tatuagem até o corte da ponta de um dedo ou outra mutilação menor.

Além de roubos, a Guilda de Ladrões se ocupa do tráfico de achbuld, espalhando-se assim por todo o continente, e da organização de jogos ilegais, além

de várias outras atividades criminosas. Tudo isso é controlado pelos sete membros do Conselho de Mestres da Guilda, um grupo altamente secreto, cuja identidade é desconhecida até de seus comandados. Eles se reúnem através de magia, distorcendo sua voz e aparência, nunca estando juntos num mesmo lugar. Assim, nem mesmo um dos mestres conhece a identidade dos demais. Uma vez que um mestre da guilda morra, um substituto previamente escolhido automaticamente toma seu lugar, recebendo instruções através de um item mágico variável. Em geral, a morte de um mestre da guilda passa totalmente despercebida. Essa descentralização torna a Guilda de Ladrões de Thartann quase invulnerável. Afinal, não importa quantos ladrões sejam presos ou mortos, sempre haverá mais…

A Rosa de Ahlen

A outra grande organização criminosa do reino é a Rosa de Ahlen, responsável pela produção e distribuição de achbuld. Fundada por **Holdinnar Ruvtenn,** falecido tio do hoje líder **István Ruvtenn, "o Belo",** esta organização sempre teve como foco o famoso entorpecente e como base a cidade de Midron. A erva é cultivada em cavernas no subterrâneo da cidade, sendo processada e embalada em lugares afastados ou insuspeitos. O produto deixa o reino pelo porto de Midron ou por uma das muitas rotas terrestres, geralmente oculta entre outras mercadorias legais.

A Guilda de Ladrões, os Schwolld e os Rigaud acusam a casa Vorlat de se aliar à Rosa ao invés de combatê-la. Por trás dos bastidores, a Guilda fez uma oferta "irrecusável" para se aliar à Rosa, mas depois de negociações infrutíferas o acordo fracassou. A Guilda retaliou iniciando uma guerra no submundo para destruir a Rosa e tomar seu lugar, forçando-a a buscar proteção dos Vorlat, regentes de Midron. A intervenção das autoridades conseguiu equilibrar as forças até certo ponto, mas o conflito segue até os dias atuais. Embora uma guerra desse tipo seja extremamente arriscada, a Rosa de Ahlen é o único grupo no continente que já foi capaz de entrar em conflito com a Guilda e sobreviver.

As Três Casas Nobres

Apesar de fazerem parte do mesmo reino, as casas Rigaud, Schwolld e Vorlat podem ser consideradas independentes: cada uma tem seu próprio líder, sua própria rede de espiões e seu próprio forte com um exército ducal. O rei também tem sua própria rede de espiões e exército próprio, além de comandar a guarda de Thartann e a guarda real do palácio. Esse egoísmo institucional gera um clima de desconfiança e paranoia que permeia as relações entre diferentes famílias ou mesmo entre nobres com o mesmo sobrenome.

A única razão de Ahlen não se dividir em três reinos menores é que todas as casas se beneficiam da proteção mútua enquanto almejam o mesmo objetivo: o Rishantor. Especula-se que o único evento capaz de unir verdadeiramente as três seria uma ameaça estrangeira à soberania do reino, coisa que ainda não ocorreu.

A Casa Rigaud, conhecida como "os Lobos", é regida pelo grão-duque patriarca **Radamés Rigaud**. É a casa mais truculenta, tendo como métodos preferidos coerção e intimidação. O símbolo em seu brasão vem da lenda de criação da casa, que conta que um fidalgo menor tinha o dom de falar com lobos. Ele usou seu dom para atrair outros nobres para um covil dessas feras e forrou os bolsos ao saquear os cadáveres resultantes. Com o dinheiro, conseguiu aumentar a influência de sua linhagem, efetivamente fundando a casa. Curiosamente, alguns Rigaud são mesmo capazes de se comunicar com lobos, o que mostra que deve haver um fundo de verdade na lenda. Hordiggard, Estet e Jovignaud são casas menores aliadas.

A Casa Vorlat, conhecida como "os Mascarados", é regida pela grã-duquesa matriarca **Helga Vorlat**, sobrinha do Rei Nonato. É a casa mais dissimulada, tendo como métodos preferidos furtividade e enganação. A torre em seu brasão representa a superioridade da casa, as folhas representam os servos abaixo deles e a máscara está no brasão para lembrar seus membros que nunca devem revelar os segredos da família. Tivanor, Wardintad e Corlindurr são casas menores aliadas.

A Casa Schwolld, conhecida como "os Copeiros", é regida pela grã-duquesa matriarca **D. Merlina Schwolld**. É a casa mais insidiosa, tendo como métodos preferidos corrupção e suborno. A taça do brasão vem da história de origem da casa, que conta que um fidalgo copeiro no velho continente usou seu charme para seduzir uma nobre maior e casar com ela. Depois que tiveram filhos, ele a matou envenenada com a mesma taça que haviam compartilhado na noite que juraram amor e lealdade. Aschdenn, Livanov, Zinfraud e Gallivandir são casas menores aliadas.

Na complicada hierarquia de Ahlen, o rei, a rainha e seus herdeiros diretos têm cargos e funções especiais, compondo a chamada Coroa de Ahlen. O casal real tem controle absoluto sobre tudo — pelo menos em tese. Na prática, os dois têm controle absoluto sobre tudo que veem ou sabem. Sua atenção está sempre voltada ao Rishantor, a assuntos de estado, a seus conselheiros diretos e aos líderes das três casas.

AVENTURAS

Aventureiros estrangeiros são adorados e muito requisitados em Ahlen. Não é incomum que mais de um nobre dispute os serviços de um grupo, levando a uma competição para oferecer as melhores recompensas e mordomias. Em casos extremos, um agente misterioso poderá pagar aventureiros para *não* fazer um trabalho! As demandas oferecidas costumam ser dadas de maneira sucinta e direta, contrastando com a grande quantidade de segredos que normalmente está por trás delas. Caberá aos heróis desvendar os segredos — ou sair calados e com os bolsos cheios, mas sempre com o risco de terem sido enganados. Quando há um ou mais ahlenienses no grupo, os contratantes são ainda mais cautelosos sobre o que revelar.

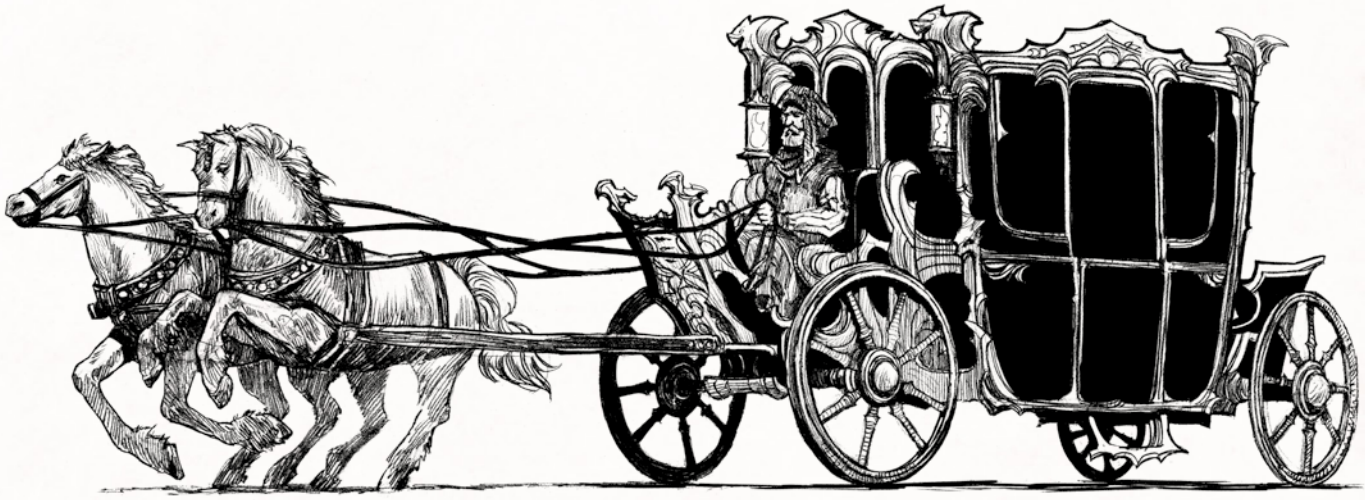
Incerteza é a palavra-chave. Mesmo em um serviço trivial os aventureiros podem estar fazendo algo que é ilícito no reino ou que vai contra o interesse de poderosos. Também podem estar sendo manipulados, acreditando em informações falsas ou ouvindo versões da verdade convenientes para seu contratante.

Thartann e o Palácio Rishantor são terrenos férteis para aventuras. Os tipos de missões mais comuns são **busca, entrega ou escolta de pacotes** (pessoas ou coisas), além da segurança de lugares durante eventos importantes. É comum que nobres escolham contratar **guarda-costas que nunca pisaram no reino,** pois é a única forma de garantir que não estão sendo subornados por algum rival.

Quando o assunto é resolver problemas nos reinos vizinhos, aventureiros são a primeira escolha. À medida que patrono e grupo desenvolvem maior confiança mútua, os contratantes podem oferecer tarefas que revelam mais sobre eles, suas casas ou seus objetivos finais, como missões de investigação ou espionagem. Para aqueles de moral mais flexível, abundam ofertas de **"realocação discreta e involuntária"** de objetos ou pessoas e **"fabricação" de acidentes.** Quando um grupo de aventureiros recebe uma oferta do tipo, é porque já está metido até o pescoço em outras atividades ilegais, mesmo sem saber.

Os ermos pertencem aos fora da lei. Quase ninguém trabalha para que as estradas sejam seguras, por isso encontros com **salteadores** são frequentes. Caravanas com mercadorias misteriosas e carruagens com passageiros sempre estão precisando de proteção — ou, às vezes, os salteadores são aventureiros atrás de um "fugitivo". Para além das grandes cidades, as vilas remotas e propriedades de nobres se agarram a qualquer aventureiro que aparecer.

Piratas infestam as águas do Mar Negro e a ninguém interessa que a situação continue desta maneira... exceto aos próprios piratas. Em 1419 o Rei Nonato declarou com veemência: "Em nome do Reinado, os mares hão de se tornar seguros e prósperos!". Mas o que o Reinado ouviu foi "...os mares vão pertencer a Ahlen!". Muitos desconfiam que isso seja mera "queima de arquivo" depois que piratas auxiliaram em sua conquista de Collen. Seja como for, a guerra aos piratas foi declarada e já se iniciou: no mar os navios se caçam mutuamente e estão em modo permanente de destruir, saquear e pilhar. Na terra essa luta se dá principalmente em Collen. Não faltam oportunidades para aventureiros caçarem piratas em nome do rei, protegerem as vilas e cidades costeiras, explorarem ilhas não mapeadas ou se juntarem aos piratas!



ZAKHAROV

O REINO DAS ARMAS

Durante longos anos, esta nação foi mais conhecida pela qualidade excepcional de seus armamentos. Infelizmente, a história de Zakharov seria mais tarde marcada por conflitos e tragédias: desde o brusco e misterioso abandono dos anões de Doherimm, grandes influenciadores de sua identidade e cultura, passando pela terrível manifestação da Tormenta e, mais tarde, o envolvimento intenso — e atuação decisiva — no combate aos puristas durante a Guerra Artoniana.

Foram tempos de provação para o resiliente povo forjador, mas dias melhores chegariam. Com a custosa vitória sobre a Supremacia Purista, o atual Reinado agora é formado por sete nações, sendo Zakharov honrada como uma delas. Ainda, graças à recente atuação de grandes heróis, a área de Tormenta em suas terras seria enfim eliminada — ainda que não por completo e não sem um preço. É tempo de reconstrução e renovação para o orgulhoso Reino das Armas.

HISTÓRIA

Como se prevendo as crises em seu futuro, Zakharov já nasceu pronto para a batalha, de armas em punho.

O reino teve formação similar a outras nações do Reinado. Em Deheon, logo após o encontro com a estátua de Valkaria, colonos erguiam as casas, torres, pontes e muralhas que formariam a maior metrópole do mundo. Para grande parte dos peregrinos o futuro parecia promissor naquelas paragens abençoadas pela deusa — mas não foi esse o pensamento de todos. Vários ali eram curiosos, inquietos, inimigos do conforto. Assim como tantos humanos, criados pela Deusa dos Aventureiros.

A primeira de várias caravanas — liderada pelo célebre aventureiro **Folk Steelheart** — deixou a cidade sequer nascida, ainda em construção. Seguiu mais para o norte durante meses, desbravando aquele novo continente, explorando novas terras, buscando novas oportunidades. O frio das Uivantes a oeste tornou a jornada ainda mais rigorosa. Enfim encontraram bom lugar para um acampamento temporário. Teriam permanecido ali apenas brevemente, não fosse um evento extraordinário: o encontro com os anões.

Pois os peregrinos não desconfiavam: muito abaixo, sob suas botas, perdurava Doherimm, um vastíssimo reino secreto de túneis e cidadelas, habitado e protegido pelo povo anão. Por puro acaso (ou obra dos deuses, alguns acreditam), o assentamento humano foi erguido insuspeitamente próximo a uma importante entrada secreta para esse mundo subterrâneo.

Embora tenham habitado a superfície em épocas anteriores, quase 200 anos antes, naquele tempo os anões achavam-se recolhidos — alertados sobre a futura chegada da Tormenta por seu profeta Wordarion Thondarim. Os visitantes não pareciam oferecer perigo: ainda que precavidos e reclusos, os anões decidiram fazer contato para conhecer as intenções dos estrangeiros. Aquele não foi o primeiro encontro entre as raças, pois havia anões em Lamnor e também humanos nativos em Arton. Assim, não houve qualquer estranhamento ou hostilidade.

Mas houve espanto e assombro mútuos. Mesmo o experiente Folk não imaginava existir nenhum império

anão por aqueles lados. E os anões, por sua vez, nunca haviam visto humanos portando armas metálicas de fabricação própria; apenas alguns povos sem tamanho domínio sobre metalurgia habitavam aquela região.

Buscando amizade com os forasteiros, os anões ofereceram como presente uma de suas relíquias — Zakharin, o Machado de Zakharov, um lendário campeão de seu povo. Considerando aquele encontro um grande presságio, Folk retribuiu a honraria dando aqueles nomes ao assentamento, não mais temporário, e à nação erguida em volta. Assim, a fundação de Zakharov ocorreria ainda em 1020, menos de um ano após a partida de Valkaria. Seria o primeiro reino instaurado após Deheon, muito antes de quase três dezenas de nações acabarem reunidas no antigo e inchado Reinado de Arton.

Logo, Folk Steelheart constatou que a vida de nobre não lhe servia. Fundar um reino era estimulante, perigoso e divertido. Governá-lo, por outro lado, era tedioso, seguro e insuportável. Steelheart abandonou a corte para voltar a se dedicar à vida de aventureiro. A arcanista de seu grupo original, **Olava Roggandin**, foi aclamada pela parca nobreza de Zakharov como rainha, dando início a uma linhagem que perdura até hoje.

Ruptura, Guerra, Tormenta

Durante os anos seguintes o reino prosperou, uma forte amizade crescendo entre humanos e anões. Doherimm e Zakharov assinaram tratados. Visitantes eram permitidos em Doherimm (embora apenas em cidades anãs diretamente sob Zakharov). Nesse meio tempo, talvez motivados por esse bom relacionamento, o próprio rei anão **Rodir Hammerhead II** e sua comitiva diplomática visitaram Valkaria para assinar o famoso Tratado da Espada e da Forja — um pacto de cooperação entre os povos.

A mineração, arquitetura, joalheria e outras atividades típicas dos anões tiveram grande influência na cultura de Zakharov — especialmente suas armas. O primeiro presente dos anões para os humanos foi uma arma. A capital do reino, Zakharin, tinha o nome dessa arma. Portanto, zakharovianos cultivariam grande apreço pela posse e ostentação de belas armas, mesmo não desejando necessariamente usá-las. Essa tradição continua viva, sendo que armas são as peças decorativas mais apreciadas no reino.

Mas a amizade entre humanos e anões teve fim abrupto. Um dia, o regente de Doherimm ordenou o fim do contato com Zakharov. As passagens conhecidas para a superfície foram seladas. Quase todos os anões do reino desapareceram — convocados pelo Chamado às Armas, quando Doherimm foi atacado por Trollkyrka, o império dos finntroll, em uma guerra que durou 10 anos. Ou assim parecia. Se havia um tratado de assistência mútua, por que cortar relações por completo? Por que não aceitar ajuda?

Uma razão plausível — se não verdadeira — ficaria clara quase dois séculos mais tarde. No passado, os anões abandonaram a superfície em resposta a uma profecia sobre a chegada da Tormenta. Agora, em 1402, a Tormenta chegava.

Uma área de infestação lefeu se formou no extremo norte de Zakharov, também devorando as estepes geladas das Uivantes. Houve pânico entre os reinos: pela primeira vez, a Tormenta atacava o próprio coração do Reinado. Era governada por um novo Lorde da Tormenta — aquele que se tornaria conhecido como Aharadak, o Devorador. Diferente de outros líderes lefeu, este buscava conquistar a adoração divina dos nativos, atraindo-os para seus domínios sangrentos. Ali nascia **Ahar'kadhan**, a horrenda Cidade na Tormenta, logo povoada de adoradores e cultistas degenerados.

Não bastasse a vermelhidão macabra em seu horizonte norte, Zakharov viu-se forçada a lidar com crises mais mundanas, embora não menos mortais. No Reinado, tensões políticas cresciam, um grande conflito se avolumava. As nações vizinhas cortejavam uma aliança vantajosa com o Reino das Armas. Quando a guerra explodiu, Zakharov permaneceria aliada de Deheon — atraindo assim a vingança da Supremacia Purista, com quem dividia extensas fronteiras a leste. Seus povoados receberam ataques severos, não sendo dizimados por completo apenas porque o grosso das forças supremacistas lidava com outros alvos.

A Guerra Artoniana devastou nações, dizimou populações, mudou o mapa político de Arton. O Reinado foi desintegrado. Outrora uma gigantesca e orgulhosa coalizão de quase trinta países, hoje restam apenas sete — sendo Zakharov um deles.

Coração de Rubi

Indiferente a conflitos políticos mundanos, o Devorador seguiu seu plano. Agora deus menor, tinha seguidores sádicos e cruéis por toda Arton, extraindo poder de adoração e oferendas — mas seu apetite era insaciável, ele buscava mais. Aharadak desejava se tornar deus maior, queria um lugar no Panteão. Para isso, um deus precisava cair. Pois deve haver vinte.

Longe dali, quando uma rebelião de escravos abalava a capital do Império de Tauron, a chance se apresentou. Uma nova área de Tormenta derramou-se sobre a gloriosa metrópole dos minotauros. Aharadak surgiu, gigantesco, macabro, destruidor. O próprio

Deus da Força e então líder do Panteão foi invocado em ritual para proteger seu povo. No entanto, Tauron acabou traído por sua escrava e protegida Glórienn, antiga Deusa dos Elfos — ela própria responsável pela chegada da Tormenta a Arton no passado. Perdendo o que restava de sua divindade, Glórienn se deixou corromper pelos invasores, desferindo o ataque final que fulminou Tauron. Assim, Aharadak ascendeu ao posto de deus maior, agora integrando o Panteão.

Enquanto o horror se instaurava entre os servos dos deuses, um inventor lefou percebeu oportunidade na crise. Agora que Aharadak havia se reunido aos deuses, sua área de Tormenta encontrava-se sem a proteção de um lorde — situação inédita desde a chegada dos invasores. Isso significava que, pela primeira vez desde a retomada de Tamu-ra, uma área de Tormenta podia ser eliminada.

Assim, o astuto professor **Ezequias Heldret** — herdeiro de uma das famílias mais ricas de Zakharov — iniciou um empreendimento audacioso. Tornou-se patrono de um grupo de aventureiros novatos, mas promissores, fornecendo informações e recursos para a campanha épica. Após longas e tempestuosas jornadas, percorrendo os pontos mais inusitados de Arton, os heróis enfim conquistaram poder e equipamento suficientes. Podiam agora rumar até Ahar'kadhan e confrontar seus Cardeais, as quatro aberrações cósmicas que comandavam a cidade na ausência de seu criador. Após a batalha final, Ezequias executou um ritual para supostamente expurgar a Tormenta — mas, em vez disso, ele a absorveu. Havia feito secretamente um pacto com Aharadak: em troca de livrar Zakharov da Tormenta, ele se tornaria seu sumo-sacerdote. Buscaria harmonia entre Arton e a Tormenta.

Hoje, o Reino das Armas respira aliviado, o céu setentrional novamente azul. A Tormenta se foi. A sinistra Ahar'kadhan ainda existe, mas agora em versão mais "branda", onde o transformado Ezequias comanda o culto do Devorador. A Supremacia ainda é uma ameaça nas fronteiras, mas Zakharov se mantém vigilante. Com sua arte e ofício, segue forjando as melhores lâminas do Reinado contra o mal.

GEOGRAFIA

Como ocorre em Deheon, por influência das Uivantes, a região oeste de Zakharov é mais fria. Ali encontramos colinas nevadas, florestas de coníferas e algumas estepes — sendo estas comuns ao norte do reino. As regiões central, leste e sul apresentam características comuns para o Reinado: clima subtropical, com planícies, colinas, florestas, lagos e rios.

Zakharov

Nome Oficial: Reino de Zakharov.

Lema: "Armas do Reinado".

Brasão: de vermelho uma aspa de prata carregada de uma águia de negro segurando na pata destra uma espada de sua cor.

Gentílico: zakharoviano.

Capital: Zakharin.

Forma de Governo: monarquia hereditária.

Regente: Rei Hybald Roggandin.

População: 2.200.000.

Raças Principais: humanos, anões, minotauros, lefou.

Divindades Principais: Arsenal, Khalmyr, Rhond, Valkaria, Aharadak.

Zakharov é limitado ao sul pela fronteira circular de Deheon; a oeste pelo Rio Panteão, que marca sua divisa com as Uivantes; a leste pelo Rio Iörvaen, que assinala a fronteira com a Supremacia; e no extremo norte com Namalkah, também separado pelo Rio Iörvaen.

Por consequência dos grandes rios, a travessia para todos os reinos vizinhos é difícil. Numerosas pontes haviam sido construídas com essa finalidade; quase todas acabaram destruídas durante a guerra, sobretudo

aquelas na fronteira com a Supremacia. Apenas Deheon oferece fácil acesso aos viajantes, especialmente porque grande parte das cidades importantes de Zakharov fica mais ao sul do reino. Como resultado, o comércio entre Deheon e Zakharov é intenso.

O fim da Tormenta é ainda recente. Especialmente em sua região norte, levará algum tempo até que as paisagens retornem ao normal. Isto é, caso aconteça algum dia.

POVO & COSTUMES

Zakharovianos são patriotas orgulhosos, recusando-se a ensinar os segredos de sua metalurgia a estrangeiros. Contudo, estão sempre dispostos a negociar suas peças, por preços à altura.

O culto às armas não significa que zakharovianos gostem de guerra. Em sua cultura, armas são peças de arte, provas de talento e civilidade, a real diferença entre humanos e feras. Palácios e templos locais são adornados com armas. Armas antigas ou mágicas são as mais preciosas relíquias de família. E todas recebem nomes próprios.

É também costume local que todo cidadão traga sempre uma arma consigo — mesmo que não saiba usá-la. Portar uma arma finamente trabalhada é o mesmo que usar um vestido de gala ou uma bela armadura cerimonial. Para tais finalidades estéticas, zakharovianos fabricam armas puramente ornamentais, belas mas pouco efetivas em combate. Elmos e escudos também são populares, mas armaduras em geral são reservadas para cavaleiros e guerreiros.

O povo de Zakharov não mostra tipos físicos ou traços particulares dignos de nota, mas tendem a ser baixos e robustos. Os homens cultivam barbas cerradas. Diz-se que, séculos atrás, relacionamentos entre humanos e anões teriam gerado descendência. Talvez muitas famílias zakharovianas tenham sangue anão, embora nativos de Doherimm considerem tal afirmação absurda e insultuosa.

Mesmo nos dias de hoje, anões são comuns no reino. Vários deles, após cultivar laços profundos de amizade, lealdade e até amor, desobedeceram à convocação do regente e permaneceram aqui. Apesar de longevos, poucos estão vivos desde aquela época; os anões zakharovianos atuais pertencem às gerações seguintes. Note-se que essa forte presença anã levou a ataques ainda mais furiosos da Supremacia durante a Guerra Artoniana, considerando o povo de Zakharov tão "impuro" quanto outros não humanos.

Havia postos avançados dos minotauros ao norte. Com a chegada da Tormenta, alguns sobreviventes recuaram de volta ao Império, enquanto outros buscaram refúgio nas comunidades humanas locais. Ali, acabaram se estabelecendo como guarda-costas, soldados ou ferreiros.

Por fim, a proximidade da Tormenta levou ao recente surgimento de muitos lefou. Estes são estigmatizados e temidos como no restante de Arton; meios-aberrantes aceitos e bem-sucedidos, como o próprio Ezequias, são raros.

DEUSES DAS ARMAS E DA GUERRA

No passado, as igrejas de **Khalmyr** e **Keenn** eram as mais populares no reino. Os deuses guerreiros costumavam ser vistos como irmãos protetores e justiceiros, liderando a "guerra justa", quando as armas devem ser empunhadas para cumprir propósitos nobres. Mas isso, claro, mudaria.

O ataque de uma odiosa nação supremacista devotada ao culto de Keenn levou ao rápido declínio de seu culto pelos zakharovianos. Quando este foi derrotado e substituído por **Arsenal** — não apenas Deus da Guerra, mas também um patrono das armas até mesmo em seu nome —, a nova igreja foi rapidamente abraçada. Embora Arsenal também seja cultuado na Supremacia, Zakharov o aceita como um deus renascido, digno de suas preces e oferendas. De fato, existe no reino uma igreja unificada de Arsenal e Khalmyr, a **Ordem das Armas Austeras**. Em seu símbolo sagrado, em vez da Holy Avenger, vemos a espada Rhumnam de Khalmyr cruzada com o Martelo dos Trovões de Arsenal.

O terceiro culto favorito em Zakharov pertence a **Rhond, o Deus Menor das Armas e dos Armeiros**. Seu templo principal fica abrigado na Cidade de Rhond — onde o deus de fato pode ser encontrado, forjando armas magníficas com seus seis braços. Seus clérigos se encarregam de impedir que o trabalho do mestre seja perturbado.

Por sua origem e proximidade de Deheon, bem como o fato de ter sido fundado por aventureiros, Zakharov também apresenta muitos fiéis de **Valkaria** — especialmente após sua libertação, enfim permitindo aos devotos locais brandir seus poderes. Mais surpreendente é a popularidade de **Marah**: como já foi dito, zakharovianos amam armas, não amam guerra.

Também encontramos aqui devotos de **Tenebra**, por influência dos anões; **Lena** e **Thyatis**, por sua recusa em matar, e **Aharadak**, pela atuação de seu sumo-sacerdote no reino.

GOVERNO

Zakharov é atualmente governada por **Hybald Roggandin**, descendente direto de Olava Roggandin. Diz-se que seu pai, Walfengarr Roggandin, teria revelado ao filho, no leito de morte, um segredo terrível. A verdadeira — e humilhante — razão que levou os anões a abandonarem o reino.

Portar armas como se fossem joias é forte tradição em Zakharov, mas mesmo a tradição às vezes se rende a modismos. Em certas épocas podem ser mais populares as bestas; em outras, as lanças, e assim por diante. Da mesma forma, também são comuns as réplicas de armas famosas — como imitações da espada Rhumnam de Khalmyr, o Martelo dos Trovões de Arsenal, a espada Holy Avenger...

Esse hábito teria começado dois séculos atrás, quando o antigo **Rei Kaius Roggandin** passou a ser visto portando uma réplica do machado Zakharin, feita sob medida. A moda se espalhou rápido, cópias de Zakharin podiam ser adquiridas em todas as grandes cidades do reino.

Rhond, o Forjador Imortal

LOCAIS IMPORTANTES

ZAKHARIN (CAPITAL)

Próxima à fronteira sul com Deheon, Zakharin foi fundada no ponto onde o antigo grupo liderado por Folk Steelheart fez seu primeiro contato com os anões de Doherimm. O acampamento cresceu para se tornar uma vila e, mais tarde, uma cidade. A maior do reino.

Construída quando humanos e anões ainda confiavam uns nos outros, Zakharin tem muito da arquitetura anã: estruturas sólidas de pedra, feitas para durar. Suas muralhas e jardins são adornados com imagens de Khalmyr, Tenebra, Zakharov e numerosas divindades menores dos anões.

O machado Zakharin original está em uma câmara no Palácio Real, onde repousa aos pés de uma estátua de Zakharov. Se a arma contém encantamentos, não se sabe. Existe a suspeita de possa ser empunhada apenas por um anão (sendo possível que o regente Kaius tenha falhado ao tentar usá-la e, frustrado, recorrido a uma réplica).

Os anões teriam recebido a notícia com desgosto extremo: consideraram desrespeito a Zakharov, seu herói lendário. O então regente de Doherimm exigiu que as falsificações fossem banidas. Mas Kaius não apenas recusou-se a se livrar do próprio machado, como ordenou a fabricação de peças idênticas para toda a família real. Os anões, ressentidos, partiram do reino — e teve fim a antiga aliança.

Verdadeira ou não, a história teria sido mantida em segredo, passada de pai para filho na família Roggandin; a atitude vergonhosa de um ancestral teria custado, para sempre, a confiança dos anões. Existe mesmo a suspeita de que o antigo conselheiro-mor do rei fosse um sszzaazita, o que explicaria muita coisa.

Hoje, réplicas do machado Zakharin são estritamente proibidas no reino. O regente Hybald segue com os esforços familiares para reatar laços com Doherimm. Infelizmente, uma vez perdida, a confiança de um anão jamais é recuperada.

Desnecessário dizer, a cidade hospeda um intenso comércio de armas — algumas das melhores peças do Reinado podem ser adquiridas aqui, bem como os serviços dos melhores ferreiros. Ruas e distritos em geral trazem nomes ligados a armas, como o **Bairro Alabarda Magnífica**, a **Alameda Alfange**, o **Parque do Tridente Dourado** e assim por diante.

Aqui também se encontra a oficina de **Koldarim Ironhide**, ferreiro anão, talvez o único ainda vivo da época em que seu povo abandonou o reino. Quando interrogado sobre o motivo, o ancião diz não se lembrar (mas o alto preço de suas peças e serviços pode ter sido incentivo para ficar). Hoje ele ensina técnicas de forja dos anões para aprendizes de raças variadas.

A cidade é alvo de agentes puristas, que buscam eliminar heróis do reino. Um desses heróis é **Colin Hauk**, um sabotador responsável por desabilitar várias máquinas de guerra da Supremacia, que hoje vive como fugitivo nos becos da capital. Sua cabeça foi posta a prêmio e vários assassinos estão em seu encalço.

YUVALIN

Situada na região oeste do reino, Yuvalin nasceu como uma colônia de mineração. Tinha a importante tarefa de prover o reino com as matérias-primas necessárias à fabricação de armas, ferramentas e outros utensílios metálicos, função que exerce até hoje — especialmente com a partida dos anões, antes provedores de minério aos humanos.

Apesar do clima frio e mesmo nevascas ocasionais, os mineradores de Yuvalin ergueram uma cidade gigantesca e magnífica, de arquitetura arrojada e engenhos pujantes, como vagões de minério cruzando trilhos suspensos nos céus e brocas perfurando o solo dia e noite. Infelizmente, o interior de suas muralhas é dominado pelo mal: a **Guilda dos Mineradores**, formada pelas famílias mais ricas e influentes da região, no passado já foi a fachada para um gigantesco sindicato do crime.

Nessa época sinistra, a Guilda comandou Yuvalin e manipulou o próprio governo como bem entendia. Desde então, as principais lideranças criminosas foram afastadas pela intervenção de heróis. Contudo, a organização nunca se livrou completamente de seus membros inescrupulosos e continua um ambiente traiçoeiro. A verdade é que, caso todos os membros que se beneficiaram do antigo regime fossem expurgados, a Guilda acabaria! Assim, embora não seja mais uma força maligna monolítica, a Guilda é volátil e perigosa.

O povo de Yuvalin é composto por trabalhadores — mineradores, ferreiros e outros artesãos — honestos, mas desconfiados com a Guilda após muitos anos de exploração. Nem todas as leis cruéis impostas pelos criminosos antigamente no poder já foram derrubadas. As autoridades são rigorosas com forasteiros, mas ignoram práticas de certos setores da Guilda, incluindo o uso de prisioneiros adquiridos de bandos escravistas.

TROKHARD

No extremo sudeste do reino, próxima à junção entre as fronteiras de Deheon e a Supremacia Purista, fica a cidade de Trokhard. Aqui também a tradição das armas é forte — mas um pouco diferente.

Há cerca de 100 anos, a cidade teria sido visitada por **Ideki**, um samurai da distante Tamu-ra. Após ajudar a defender o povo local contra um grande ataque de gnolls, Ideki foi encontrado morto na manhã seguinte, em seu quarto na estalagem, com a própria espada cravada no ventre. Mais tarde, graças a um clérigo capaz de falar com os mortos, o enigma foi desvendado: Ideki estava em missão secreta para seu mestre. Detendo-se para proteger a cidade, não conseguiu cumprir seu dever a tempo. Por essa falha, cometeu o suicídio ritual de seu povo.

"Imitação é a forma mais sincera de elogio" — em nenhum outro lugar esse ditado é tão verdadeiro quanto Zakharov. O povo de Trokhard se comoveu com a bravura do jovem samurai, que deu a própria vida para ajudar estranhos. Desde então, as armas que o guerreiro carregava consigo — a espada longa katana, a espada curta wakizashi e o arco daikyu — foram adotadas como símbolo da cidade.

Por décadas os armeiros locais estudaram as técnicas tamuranianas para fabricar espadas, arcos e outras armas de sua cultura. Como resultado, Trokhard é um dos poucos lugares no Reinado onde se pode adquirir uma katana, kama, ninja-to e outras peças tradicionais do Império de Jade.

TAHAFETT

Tahafett, uma das primeiras cidades no reino, poderia ser hoje uma das maiores metrópoles de Zakharov. No entanto, a tragédia caiu sobre seu povo poucos anos após sua fundação.

Como a capital Zakharin abriga o famoso machado de mesmo nome, é costume no reino cada cidade adotar uma arma como símbolo (ou "mascote"). Quanto mais poderosa e importante a arma, maior o status da cidade. Tahafett adotou como "arma eleita" a **Espada de Tahafett**, antigo guerreiro morto enquanto ajudava a desbravar o selvagem território local.

Firmemente encravada em um pedestal, a espada mágica parecia uma homenagem justa ao herói e um símbolo magnífico para a cidade. No entanto, ninguém suspeitava que a arma era amaldiçoada — o próprio Tahafett foi traído pela espada em um combate decisivo, levando à sua morte. Logo, posicionado no centro da comunidade, o item maldito emanaria sua aura profana por toda a volta.

Assim como o portador de uma arma maldita é impelido a mantê-la, os habitantes locais agora eram incapazes de deixar a cidade. Isolados, impedidos de cuidar das fazendas distantes, morreram aos poucos de frio e fome — reerguendo-se mais tarde como mortos-vivos. Hoje Tahafett é uma cidade fantasma, infestada de esqueletos, zumbis e carniçais.

Qualquer ser inteligente que entre na cidade tem grande dificuldade em sair — façanha que exige imensa força de vontade. Supõe-se que o feitiço será desfeito apenas quando a Espada de Tahafett for removida de seu pedestal. Isso é algo que poucos ousam tentar, uma vez que a maldição seria então rogada sobre o novo portador da arma.

Cidade de Rhond

Esta cidade é famosa não apenas por abrigar o templo central do culto de Rhond, o Deus Menor das Armas e dos Armeiros — mas também porque aqui vive o próprio Rhond!

É fato que, em Arton, qualquer criatura com poder suficiente e determinado número de devotos recebe o status de divindade menor. Diz a lenda que Rhond teria sido um dos mais antigos clérigos de Keenn no mundo. Após uma vida de aventuras e combates, acumulou tanto poder e artefatos mágicos que acreditou ser capaz de vencer o próprio Deus da Guerra. Fez uma viagem planar até o reino divino de Werra para desafiar Keenn, mas acabou derrotado.

Como castigo por sua arrogância, Rhond foi transformado em uma criatura de seis braços e recebeu vida eterna — seria destinado a forjar instrumentos de guerra até o fim dos tempos. Entendendo seu erro em servir a um deus tão injusto, Rhond desistiu do clericato e passou a viajar pelo mundo, ganhando a vida como ferreiro. Suas armas ficaram famosas. Com o passar dos séculos, Rhond ganhou seguidores e devotos, até ascender como uma divindade menor.

A Cidade de Rhond é onde ele e seus devotos decidiram estabelecer o templo da ordem, que hoje marca o centro de uma cidade média. Seus clérigos atualmente ativos conquistaram esse status após receber armas especiais do próprio Rhond, jamais deixando de usá-las em combate. Eles protegem o templo, impedindo que o trabalho de seu patrono seja perturbado por aventureiros que cobiçam suas armas. Também é trabalho dos clérigos proteger o povo da cidade, que venera Rhond como seu deus. Rhond trabalha sem cessar em uma caverna, na oficina que é também seu templo. A forja é um pequeno vulcão, borbulhando de lava, e todas as paredes são recobertas dos mais variados tipos de armamentos.

Por vezes, Rhond teve vital atuação em grandes eventos contra os lefeu, como a retomada de Tamu-ra e a eliminação da área de Tormenta de Zakharov.

Estepes da Aflição

Antes conhecida apenas como "Estepes do Norte", a região setentrional de Zakharov era semelhante ao norte das Uivantes, com terreno plano e vegetação rasteira de clima frio. Lugar de aridez hostil, ruim demais para a agricultura, pecuária e mineração. Sem grandes cidades, habitada apenas por nômades.

Pode ter sido uma bênção dos deuses, portanto, que justamente essa região desolada acabou tomada pela Tormenta.

Esta era uma das menores áreas de Tormenta em Arton, muito embora mapas sejam inúteis para medir tais lugares. Planícies intermináveis de desespero e pesadelo, onde viajantes poderiam andar a esmo por anos sem encontrar saída — o que nunca acontecia, pois acabavam retalhados pela grama afiada ou devorados por predadores lefeu. Antes inóspitas, agora as estepes eram absolutamente mortais, governadas pelo abominável Aharadak e suas crias horrendas.

A devassidão rubra ocupou o norte de Zakharov durante quase 20 anos. Seria expulsa (na verdade, recolhida) apenas quando Aharadak partiu, tornando-se deus no Panteão. Na ausência de seu regente terrível, aventureiros derrotaram as aberrações restantes e purificaram a região, devolvendo-a ao normal.

Ou tão normal quanto possível. A estepe nunca se recobrou por completo: embora os céus sejam agora livres da vermelhidão, ossadas retorcidas abundam aqui e ali, aberrações substituem animais naturais, até mesmo lefeu menores ainda rondam em pequenos bandos. Exceto para viajantes abençoados pelo Deus da Tormenta, todo cuidado é pouco. Um dos poucos auxílios com que exploradores podem contar é o mashin **Ravel**, um construto tamuraniano deixado aqui por seu criador desconhecido, com a missão obsessiva de ajudar qualquer um que deseje combater a Tempestade Rubra.

Ahar'kadhan

Mais conhecida como a Cidade na Tormenta, por longos anos Ahar'kadhan foi um lugar de pesadelo, uma chaga aberrante no coração da Tormenta em Zakharov. Isso mudaria após a saga épica cantada pelos bardos como *Coração de Rubi*. Mas não muito.

A área de Tormenta não existe mais, mas a cidade, sim. Ainda composta por torres de osso e carapaça, mas também construções mundanas de madeira e pedra. Ainda habitada por cultistas e lefou, mas livre de lefeu verdadeiros. Sinistra, mas não mais mortal. Seu propósito, determinado por Aharadak e seu novo sumo-sacerdote, é oferecer aos povos um lugar de culto ao Deus da Tormenta — mas também um lugar onde Arton não deixa de existir, onde Arton e a Tormenta conseguem o que parecia impossível: coexistência.

Estaria Aharadak, após sua transformação em deus, revelando uma nova face dos lefeu? Estaria oferecendo algo diferente de morte, pesadelo e assimilação? Ou tudo seria apenas um sonho ingênuo de Ezequias, buscando paz entre invasores e artonianos? Dizem existir outros devotos de Aharadak que, talvez menos alucinados, de alguma forma ousam pregar a aceitação

pacífica da tempestade. Mas o insondável Deus da Tormenta também partilha desse sonho? Ou apenas quer mais e mais devotos?

Para a maioria daqueles que combatem a Tormenta, tudo não passa de uma armadilha — e Ezequias, um farsante ou louco perigoso. Seja como for, a atual Ahar'kadhan recebe cada vez mais lefou e devotos de Aharadak, sendo a única grande cidade em Arton onde são aceitos. Também é um possível lar para aqueles que foram corrompidos, mas não desejam se entregar aos lefeu. Um desses é o ex-paladino de Khalmyr e ex-algoz da Tormenta **Merekin**, que busca algum tipo de redenção e oferece seus serviços a grupos de aventureiros que vêm pesquisar a Tempestade Rubra.

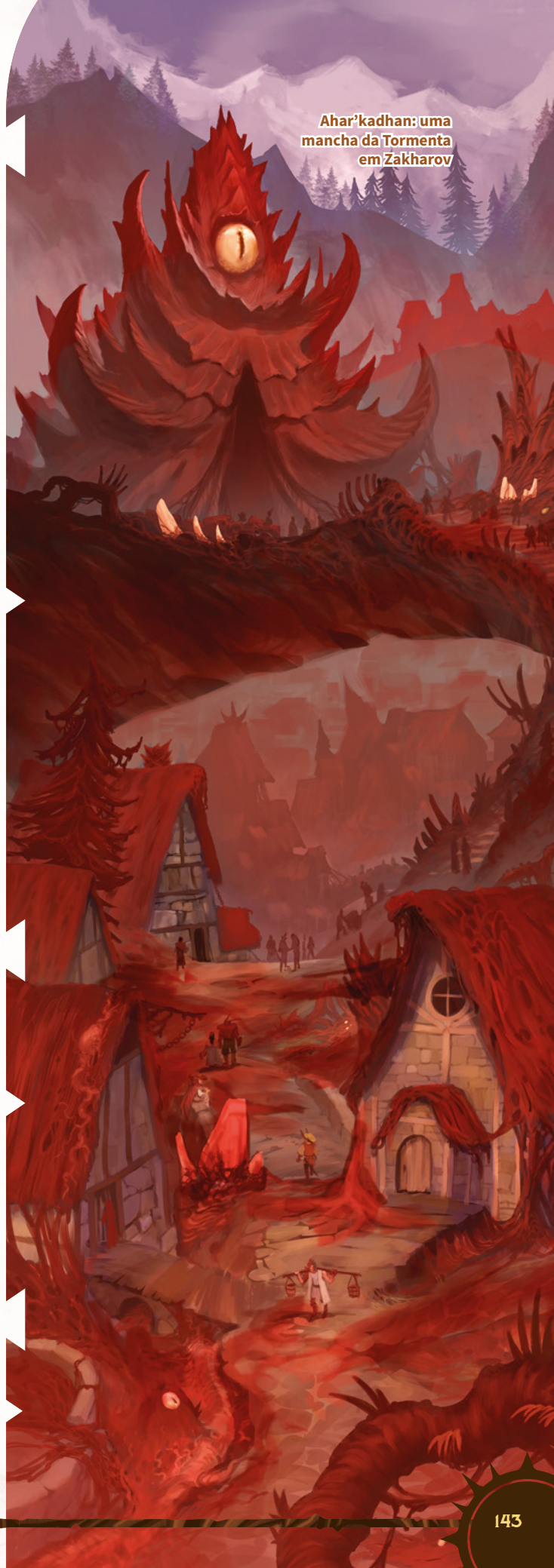
COLINAS CENTRAIS

Zakharov é um reino de terreno plano, dominado principalmente por campos e colinas baixas, sem acidentes geográficos dignos de nota — exceto por sua região central, conhecida como Colinas Centrais. O nome insuspeito, assim como a baixa elevação quando vista à distância, na verdade esconde uma vastidão perigosa de ravinas, desfiladeiros, paredões e gargantas.

O **Rio Lengarim**, afluente do Rio Iörvaen, nasce em vários pontos das Colinas Centrais e fornece água para boa parte da região centro-norte do reino, de forma que muitas cidades de médio porte (fora das Centrais) foram erguidas a suas margens. Recebeu esse nome de um explorador anão que guiava colonos humanos através da região, mas morreu afogado ao cair por acidente em suas águas. Desde então comenta-se que o rio é assombrado: o fantasma de Lengarim pode ser visto de tempos em tempos vagando sobre as águas, à espera de aventureiros para guiar. Se ele de fato os conduz em segurança, ou apenas os atrai para uma morte igual à sua, não se sabe.

Com a escassez de grandes florestas, montanhas e outros bons esconderijos, a maioria dos monstros no reino adota as Colinas como covil. Aqui encontramos grifos, hidras e ocasionalmente dragões, mas muitas vezes em versões exóticas, encontradas apenas na região. Para os caçadores de monstros do reino, não há lugar mais indicado para agir.

Contudo, desbravar as Colinas Centrais não é tarefa fácil mesmo para aventureiros. O povo das Centrais é caipira, isolacionista e cheio de manias. Vivem em pequenos povoados ou propriedades que abrigam uma única família. Ao mesmo tempo em que desconfiam de estranhos, não se metem na vida de ninguém, o que significa que não se assustam ou se impressionam com membros de nenhuma raça. O aventureiro mais espalhafatoso será solenemente ignorado a menos que



Ahar'kadhan: uma mancha da Tormenta em Zakharov

crie problemas ou tenha algo a oferecer. Afastados da sociedade normal do Reinado, o povo das Centrais também adquiriu predileção por armas de pólvora. Por tudo isso, não é surpreendente que sejam conhecidos coletivamente como "os esquisitos das Centrais".

Nos últimos anos as Colinas Centrais receberam um pouco mais de atenção de "forasteiros enxeridos", na forma do **Forte Cabeça-de-Martelo**, um entreposto do Exército do Reinado. Dentro do Forte se localiza a ***Metais do Baixote Forja & Armazém***, única filial do império comercial sediado em Valkaria. Diz-se que foi descoberto nas Colinas um novo material com propriedades de defesa contra a Tormenta, conhecido como **metal arco-íris**. Em tempos recentes, a região também vem se tornando conhecida como área de atuação preferida dos **Cães das Colinas**. Este grupo de heróis, tão exótico quanto determinado, parece disposto a lutar por seus objetivos até o fim dos tempos.

Fortaleza de Destrukto

Um dos alvos mais visitados pelos caçadores de tesouro locais, este antigo forte teria sido o quartel-general de **Destrukto** — na verdade, **Turukuto Desu**, nativo de Tamu-ra. Ex-samurai do Imperador Tekametsu, teria chegado ao Reinado fugindo de um fracasso vergonhoso, adotando então esse nome peculiar. Acabaria como devoto de Keenn e, mais tarde, seu sumo-sacerdote.

Em uma fortaleza conquistada no reino de Zakharov, atuava como um senhor da guerra no comando do próprio exército; tinha intenção de governar como os antigos xoguns da terra natal. Talvez tivesse sucesso em seu caminho de tirania, não fosse desafiado e morto por um forasteiro de perícia e armamento insuperáveis: Mestre Arsenal.

Por ser escolhido de Keenn, teve a alma encaminhada para Werra, onde poderia lutar pela eternidade. Mas essa segunda desonra era demais para suportar. Turukuto implorou ao Deus da Guerra por um meio de restaurar seu orgulho. Recebeu uma missão sagrada; como Guardião do Desafio de Keenn, seria um dos vinte campeões destinados a testar os Libertadores de Valkaria. Ali, acabou vencido mais uma vez — mas sem receber a morte honrada que buscava, pois a masmorra o recriava após cada derrota. Percebeu tarde demais: a "bênção de Keenn" era na verdade uma punição terrível.

Mais tarde, o antigo clérigo seria convocado para lutar no Torneio do Deus Guerreiro. Mas tudo não passava de outra crueldade de Keenn: Turukuto acabaria novamente derrotado por Arsenal, em sua jornada de ascensão como Deus da Guerra.

Hoje, a Fortaleza de Destrukto está em ruínas. Seus tesouros e artefatos mais poderosos foram levados por Arsenal — e o restante, pilhado por aventureiros. No entanto, acredita-se que o antigo clérigo tinha câmaras secretas onde alguns itens importantes ainda podem estar escondidos, assim como golens deixados para protegê-los.

GUILDAS & ORGANIZAÇÕES

A GUILDA DOS MINERADORES

Sediada em Yuvalin, trata-se de um dos mais poderosos sindicatos do crime no Reinado. Sua influência alcança não apenas Zakharov como também se espalha através de outras nações.

A Guilda é secretamente chefiada pelos patriarcas de algumas das famílias mais ricas de Zakharov, sendo que nem todas vivem em Yuvalin. Assim, mesmo com suas lideranças criminosas tendo sido expulsas por heróis, a Guilda continua sendo uma força perigosa e temida. A família real Roggandin sabe que, desde a partida dos anões e seu fornecimento de minérios, a Guilda tem praticamente a economia do reino nas mãos. Mais um motivo para que o regente procure desesperadamente restaurar a aliança com Doherimm.

A Guilda enriquece explorando os trabalhadores das minas de Yuvalin e cobrando preços elevados por seus produtos. Comerciantes de outros reinos que tentem negociar minério com os zakharovianos são prontamente atacados por capangas e mercenários. O mais conhecido deles, o assassino **Manto da Morte,** já eliminou muitos rivais da Guilda.

OS MONGES DE MÃOS VAZIAS

No reino das armas, há quem lute contra elas. Mestre de uma técnica de luta chamada caratê ("mãos vazias" em tamuraniano), o homem conhecido como **Mão de Aço** comanda uma ordem de monges devotada ao combate desarmado. Através de treino intensivo, estes monges conseguem tornar suas mãos tão perigosas quanto armas afiadas. Eles viajam pelo reino para provar sua força e fazer com que as pessoas desistam de suas armas — missão bastante ingrata quando se trata de Zakharov. De fato, os zakharovianos consideram estes monges extremamente incômodos!

O próprio Mão de Aço é um homem imenso e ainda mais forte do que aparenta. Não tem problemas em falar de seu passado: quando jovem, fez parte de um grupo de aventureiros. Em certa ocasião foram todos apanhados em uma emboscada, sem suas armas — e apenas o monge sobreviveu. Desde então essa preciosa lição tem orientado sua vida. "Confiar em armas é confiar em pó e areia", ele costuma dizer.

OS DESARMEIROS

Sendo as armas tão preciosas em Zakharov, é natural que sejam cobiçadas por criminosos. Os Desarmeiros são uma antiga quadrilha de ladrões de armas. Com o tempo, "Desarmeiro" acabou se tornando um termo pejorativo local para qualquer ladrão.

Viajar com uma arma valiosa é correr o risco de ser atacado por estes bandidos. Sabendo que as melhores peças estão nas mãos de aventureiros, os Desarmeiros incluem indivíduos com habilidades variadas, como ladinos, magos e até clérigos (tipicamente de Hyninn ou Nimb). Normalmente, usam magias ou poções para incapacitar suas vítimas e tomar suas armas, para então negociá-las em mercados clandestinos.

Além de roubos e assaltos, os Desarmeiros também praticam todo tipo de atividade ilegal ligada a armas. Desde o tráfico de armas ilegais (como peças malditas ou falsificadas) até o contrabando (conta-se que têm fornecido armas para a Supremacia).

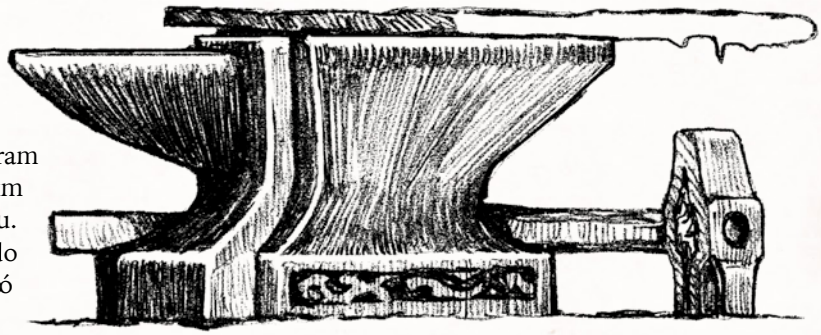
AVENTURAS

É razoavelmente seguro viajar entre as cidades de Zakharov, especialmente na parte centro-sul. Exceto pelas Colinas Centrais, poucos lugares são conhecidos por abrigar monstros e animais fantásticos.

Mesmo assim, existem riscos. Como em Deheon, **assaltantes gnolls** são comuns. Nesta região eles não temem grupos armados, uma vez que todos por aqui usam armas e poucos sabem realmente usá-las. Isso pode levá-los a atacar aventureiros por acidente — e eles fogem como ratos assim que a verdade for revelada!

Predadores espreitam nas áreas selvagens, atacando quem entra em seu território. **Kobolds** e **centauros** podem ser encontrados em pequenos grupos ou tribos, mas é raro que tomem atitudes hostis contra forasteiros.

A parte norte do reino é a mais perigosa, mesmo após a partida da Tormenta. Em sua aridez macabra, ainda rondam demônios **lefeu** menores e outras aberrações residuais.



PONDSMÂNIA

O REINO DAS FADAS

Dentre todas as nações do Reinado, esta é, aos olhos estrangeiros, a mais estranha, maravilhosa e perturbadora. Suas fronteiras são incertas, entremeadas pelas florestas que separam as Repúblicas Livres de Sambúrdia dos Feudos de Trebuck. Poucos cogitam entrar por conta própria, mas muitos acabam aqui sem querer. Afinal, a Pondsmânia é a terra das fadas.

Há todo tipo de história envolvendo a Pondsmânia. Das intrépidas missões de grupos de aventureiros até os mais assustadores contos de terror. De anedotas curiosas sobre duendes excêntricos até relatos bélicos sobre cavaleiros sanguinários montados em cervos. Uma história de ninar fantasiosa demais para os padrões de Arton pode facilmente ser real no Reino das Fadas. Da mesma forma, superstições sobre as fadas que todo artoniano acredita serem verdadeiras são motivo de riso entre os habitantes do reino.

Aqui, o tempo e o espaço funcionam de forma diferente: um camponês incauto pode passar a vida inteira dentro do território feérico até sair e descobrir que só se passou um dia no resto de Arton — ou vice-versa. Um passeio curto, cortando caminho por um bosque, pode se revelar uma jornada de meses através de terreno perigoso e traiçoeiro. Nada disso ocorre por maldade, pois quase nenhuma fada deseja o mal. Contudo, às vezes este povo tem concepções únicas, imprevisíveis e inquietantes do que é o bem…

A Pondsmânia pode ser o lugar mais divertido de Arton, ou o mais letal. E muitas vezes não há como diferenciar um do outro.

HISTÓRIA

Para as fadas, a noção de história oficial é estranha, o conceito de eventos acontecendo de forma linear simplesmente não faz sentido. Fadas falam do mundo e das pessoas por meio de fábulas, contos e canções. Por isso, em vez de uma só história, a Pondsmânia tem uma **Antologia**.

A Antologia, como o nome já diz, é uma grande coletânea de contos e histórias muitas vezes contraditórias para os outros povos, mas aceitas pelos habitantes deste reino. As fadas têm dificuldade para explicar aos mortais um conceito tão básico quanto a veracidade simultânea de dois relatos que se anulam mutuamente. Para os estudiosos da Antologia, é útil apenas registrar os diferentes contos, em vez de tentar colocá-los em ordem ou compreendê-los.

AS AVENTURAS DE *SIR* MIHAELETT PONDSMITH

Talvez o primeiro conto da Antologia tenha relação com o próprio nome da Pondsmânia. Ninguém além das fadas conhece o nome verdadeiro do reino, que teria sido dado pela **Rainha Thantalla-Dhaedelin**. Isso talvez seja proposital, já que muitas fadas acreditam que nomes têm poder e, conhecendo o nome de sua terra, um mortal poderia viajar por ela sem problemas. Alguns estudiosos afirmam que na verdade esse segredo é um gesto piedoso do povo feérico, já que ouvir o nome verdadeiro poderia danificar a mente de um artoniano comum. Outros dizem que nada disso existe. As fadas simplesmente

não possuem um nome para seu lar, achando graça da necessidade dos mortais para isso. Antes do primeiro contato com o Reinado, teriam chamado seu reino de "lá em casa", "atrás da colina", "na floresta" ou outras expressões comuns. Segundo essa hipótese, qualquer "nome proibido" que as fadas mencionem não passa de uma grande piada.

A palavra Pondsmânia, como os artonianos conhecem e usam, foi cunhada em homenagem ao primeiro humano a conseguir entrar e sair do Reino das Fadas: **Mihaelett Pondsmith**, nascido no antigo reino de Trebuck.

As versões artonianas do conto de Mihaelett envolvem aventuras inimagináveis e mirabolantes, mas alguns conhecem a versão menos glamorosa: o humano adentrou o reino enquanto caçava. Encontrou a Rainha por acaso e a desafiou, recusando-se a amá-la. Indignada, Thantalla o aprisionou até que se apaixonasse. Quando um membro da corte descobriu que o amor de Pondsmith não pertencia a ela porque estava fora de suas terras, na antiga aldeia do caçador, a Rainha ordenou que esse amor fosse trazido. A amada de Pondsmith virou prisioneira, o amor dele finalmente pertencia a Thantalla e a Rainha perdeu o interesse por ele. O caçador reapareceu na aldeia três dias depois, completamente louco e muito mais velho. As fadas contam ambas as versões.

A "Inorigem" das Fadas

Menos ainda se sabe sobre a criação dos povos feéricos. A versão mais aceita diz que **Nimb** teria sussurrado nos ouvidos de **Wynna**, a Deusa da Magia, fazendo com que ela tivesse sonhos bizarros que deram à luz as fadas. Mas há milhares de outras versões contadas dentro e fora da Pondsmânia. Ao que parece, as próprias fadas gostam de inventar histórias diferentes a cada vez que alguém pergunta.

Nimb parece se interessar até hoje pelos habitantes deste reino. Um dos contos mais populares da Antologia é *Aliathnarwyn e o Cetro de Nimb*. Na história, Nimb teria incutido nas fadas o comportamento caótico que elas têm até hoje, ludibriando um jovem mago para que usasse um artefato de poderes imprevisíveis. Ninguém sabe se algum elemento dessa narrativa é verídico.

A Rainha já confirmou e negou essas versões em diferentes ocasiões. A versão que parece agradar mais a ela não faz sentido para os mortais: Thantalla afirma que, como as fadas surgiram com ela mesma, é absurdo perguntar como e quando foram criadas, pois ela não lembra de nenhum momento em que não tenha existido.

No Meio das Coisas

Tudo é tão diferente e antigo na Pondsmânia que os fatos ganham um ar atemporal. Há fadas que envelhecem com as eras, castelos que nunca decaem, magia poderosíssima nunca vista em outros lugares… Mas também aldeias bucólicas esquecidas pelo mundo. As coisas parecem não progredir, até o momento em que simplesmente acontecem.

A Antologia não se preocupa muito com o que veio antes da aventura cômica e horrenda de Mihaelett Pondsmith. Isso leva alguns bardos a crer que a Antologia existe como um grande espetáculo do povo feérico para os mortais. Há quem afirme que, antes de os refugiados do sul povoarem Ramnor, a Pondsmânia se espalhava por toda a floresta de Greenaria. Os contos dizem que os primeiros povos da região viam as fadas com medo e reverência, fazendo oferendas para deixá-las contentes e rituais para mantê-las afastadas. Apenas conforme as pessoas abraçaram modos de vida menos fantásticos — como a razão, o dinheiro e as cidades — a Pondsmânia teria diminuído seu território. Algumas versões invertem a situação: a própria Thantalla teria perdido o interesse nesses súditos, deixando-os servir a seus novos senhores. Há ainda quem inclua o fato de que ninguém sabe a real extensão da Pondsmânia, o que só torna tudo ainda mais difícil de entender.

De qualquer forma, os registros históricos artonianos afirmam que Sambúrdia concedeu independência à Pondsmânia em 1110 — o que para as fadas é genuinamente engraçado, já que nunca se viram como dependentes de algo chamado Sambúrdia.

A Guerra das Rainhas

Sabe-se de um grande cisma entre a Rainha Thantalla-Dhaedelin e uma **Rainha Má**, governante de **Sylarwy-Ciuthnach**, a Terra das Sombras. Essa rixa atravessa as eras, mas parece ter havido apenas um confronto direto, quando o domínio das fadas malignas atacou a capital da Pondsmânia. Isso aconteceu há alguns séculos, até onde os estudiosos podem precisar. Desde então, o conflito parece ocorrer de forma mais sutil, nas cortes feéricas ou através de armadilhas e maldições.

A guerra também levou ao exílio voluntário da Corte da Rainha das Fadas. Havia cinco casas nobres na capital, mas elas decidiram abandonar Thantalla e construir seus próprios palácios depois da batalha contra Sylarwy-Ciuthnach. Segundo algumas versões, esse evento marcou a transição da Rainha para a fase de Donzela, pois a soberana não precisava mais dar satisfações a ninguém.

O Caçador e a Caçada

A Antologia e a história de Arton se encontraram mais uma vez quando o caçador de recompensas **Crânio Negro** invadiu a Pondsmânia com seu exército corrompido. Crânio Negro era um algoz da Tormenta e assim representava enorme perigo para as fadas — um mínimo contato com a Tempestade Rubra pode destruir completamente esses seres.

Crânio Negro desejava na verdade atravessar o reino em sua marcha pelo continente, mas sabia que não conseguiria isso sem luta. Thantalla foi avisada da invasão pelo cavaleiro humano **Orion Drake**, que pediu que ela capturasse o criminoso. Mesmo sem levar o perigo a sério, a Rainha decidiu enfrentar a Tormenta. Reuniu forças com a Rainha Má e recrutou o auxílio de seu marido, o **Rei das Fadas**. Após um combate aguerrido, Crânio Negro usou as próprias idiossincrasias de Thantalla e as estranhas leis feéricas contra ela mesma. Num jogo de xadrez, convenceu a Rainha de que fora o vencedor. Irritada, Thantalla ordenou que ele fosse embora, permitindo a passagem dos corrompidos.

Quer que Conte Outra Vez?

Um consenso entre os bardos e pretensos estudiosos da Antologia afirma que a "história" das fadas é cíclica, seguindo as fases da vida da Rainha Thantalla-Dhaedelin. Isso não condiz com nenhuma versão da história artoniana. Mesmo assim, é o mais próximo que existe de uma teoria unificada da trajetória dos povos feéricos.

Após a última fase de sua vida, a Rainha seria coroada mais uma vez, repetindo a história. Como a Pondsmânia parece estar intrinsecamente ligada à Rainha, isso significaria que tudo que "aconteceu" no ciclo anterior "vai acontecer" mais uma vez no novo ciclo, incluindo o surgimento da Rainha Má e talvez até mesmo a chegada de Mihaelett Pondsmith. Mas, se esse ciclo envolve um mortal, isso significa que também afeta o resto de Arton?

Pondsmânia

Nome Oficial: impronunciável por povos não feéricos.

Lema: "Felizes para Sempre".

Brasão: de prata duas dríades adossadas e unidas pela cintura a uma árvore arrancada de verde, cada uma sustentando com a mão externa, em chefe, à destra um sol em seu esplendor e à sinistra um crescente de ouro.

Gentílico: feérico.

Capital: Linnanthas-Shaed.

Forma de Governo: incompreensível para mortais, pois a Rainha faz parte da terra e vice-versa.

Regente: Thantalla-Dhaedelin.

População: ninguém tem a menor ideia.

Raças Principais: fadas de todos os tipos, humanos, dragões-fadas, goblins.

Divindades Principais: Nimb, Wynna.

Geografia

Quase toda a Pondsmânia é coberta de florestas, embora campos idílicos, montanhas e outros terrenos interessantes possam surgir às vezes, principalmente quando isso desperta o interesse da Rainha. Suas dimensões exatas são incertas — uma fada pode viver eras inteiras viajando pelo reino sem ter conhecido todos os lugares. Mesmo assim, existe alguma consistência na geografia. Quase todos os visitantes relatam que a maior parte da paisagem é tomada por árvores, que parecem ser uma parte intrínseca da terra.

Orientar-se aqui é difícil, já que nem todas as regiões operam pelos mesmos princípios espaciais. Um pretenso exército invasor já entrou na Pondsmânia "no limite do inverno", como se a estação fosse um local. Os guerreiros sobreviventes não eram capazes de explicar o fenômeno, apenas diziam que era daquele jeito.

O clima costuma ser ameno, mas varia de acordo com os humores e caprichos da Rainha das Fadas. Nos últimos séculos, enquanto a Rainha é Donzela, varia entre dias ensolarados exuberantes e tempestades terríveis, com alguns períodos de crepúsculo melancólico. Já em Sylarwy-Ciuthnach o solo é árido, o sol nunca aparece e as tempestades são constantes.

Nos limites da Pondsmânia, em meio à floresta, há quatro arcos. Esses portais demarcam o território do reino a norte, sul, leste e oeste. A aparência desses arcos varia de tempos em tempos e até de testemunha para testemunha. Podem ser feitos de ouro, prata, ossos, madeira ou de materiais ainda mais inusitados, como pólen ou suspiros. Essas são as entradas mais óbvias para o Reino das Fadas, mas não as únicas. A floresta está cheia de árvores com marcações estranhas, caminhos que parecem levar a lugar nenhum, belos jardins que não poderiam existir sozinhos e outros sinais sutis de um portal menor.

Cada portal possui uma senha ou chave especial — um objeto ou ação de uma lista infinita e aleatória. Uma chave pode ser declamar um poema, seguir uma borboleta, enterrar seu bem mais precioso na floresta, jurar algo pela vida de um parente ou apenas sorrir olhando para as estrelas. Para dificultar ainda mais as coisas, esses segredos mudam de tempos em tempos, sem periodicidade definida. Saber a chave de um portal para ir à Pondsmânia não garante que a chave ainda será a mesma na volta.

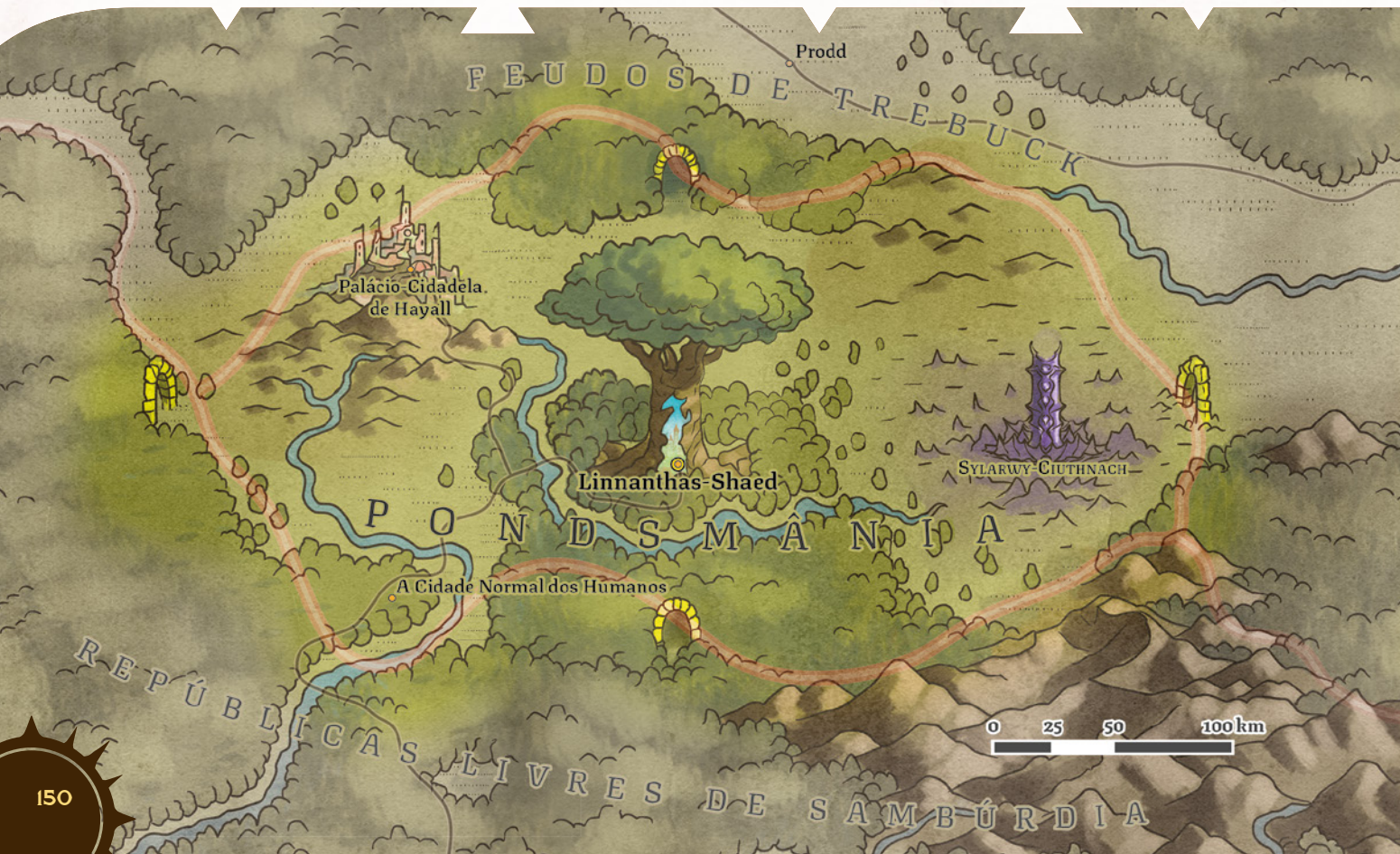
Também é possível entrar na Pondsmânia sem passar por um portal, apenas viajando fisicamente pela floresta, embora isso nem sempre dê certo. Longe de ser mais amigável para outros povos, isso torna o reino ainda mais imprevisível e perigoso, pois pode-se entrar em suas terras mágicas por acidente.

POVO & COSTUMES

Nenhum tipo de censo jamais foi realizado na Pondsmânia, nem seria possível fazer isso, então tudo que existe sobre seus habitantes é observação e especulação. Aos forasteiros sortudos, pode parecer que as sílfides são as principais habitantes do reino, mas essas fadinhas são apenas as mais curiosas, mais interessadas em fazer contato com outros povos. Existem *muitos* outros seres feéricos.

Não há um padrão para a aparência de uma fada. Os membros da **Corte** costumam ser semelhantes a elfos, mas mais esguios, etéreos e delicados. No entanto, os servos dos palácios e o resto da população têm aparência tão variada quanto a imaginação de um bardo insano — de fato, elas inspiram muitos bardos e enlouquecem vários outros.

Algumas fadas, conhecidas como **"duendes"**, podem se apresentar como um enorme ovo com pernas e braços muito finos; um mordomo magriço e pomposo de roupas aristocráticas e pele azulada; um



bebê com rosto e voz de velho; um boneco feito de gravetos, ou outras formas ainda mais atípicas. Em comum, quase todos têm uma aparência que lembra rabiscos infantis e é um pouco tola aos olhos humanos. Entre si, dividem-se em inúmeras categorias, como **brownies**, **pucks**, **gorros-vermelhos**... Brownies trabalham incansavelmente em troca de mingau e leite, enquanto que gorros-vermelhos pregam peças muitas vezes mortais e comem carne crua. Pucks são brincalhões, melífluos ou mentirosos, mas (quase) inofensivos. Outros duendes têm comportamentos ainda mais excêntricos, mas se levam muito a sério. Se um duende passa correndo, tentando agarrar um raio de sol para levá-lo a um pardal, não ria! Para o duende, isso é um assunto de vida ou morte.

Também existem fadas monstruosas, grotescas ou cruéis. Um exemplo são as **velhas bruxas**, fadas muito traiçoeiras que vivem para atormentar os mortais. Justificam seus atos com alguma necessidade real (comida, ouro...), mas isso sempre se revela absurdo após um pouco de investigação. Já se soube de uma velha bruxa que construiu uma casa de doces, para atrair crianças humanas e então devorá-las. Ela dizia que precisava comer para sobreviver — mas não comia seus próprios doces, e passavam-se longos anos sem que nenhuma criança se aventurasse por perto! Outra envenenou uma princesa para se casar com seu pai, mas nunca pensou em usar suas habilidades mágicas para conquistar suas próprias terras ou riquezas...

Esses tabus e regras aparentemente arbitrárias são extremamente comuns entre as fadas da Pondsmânia. Elas simplesmente se comportam assim, mesmo que isso não faça sentido para outros povos. Não são preferências ou leis, mas necessidades absolutas. Pedir a uma fada para contrariar isso é como pedir a um mortal que faça seu coração parar de bater. Alguns exemplos incluem sempre considerar que uma transação está terminada ao ouvir a palavra "obrigado" (um agradecimento encerra uma amizade, um caso de amor ou mesmo uma vingança), sentir fúria ao receber um presente, nunca responder uma pergunta sem receber algo em troca e muitos, muitos outros. Por essas mesmas regras, muitas fadas adotam comportamentos curiosos, como ir morar na casa de um humano e ajudá-lo com seu trabalho ou roubar os pés esquerdos de todos os sapatos em um castelo. Para as fadas, nada disso é esquisito — é um fato da vida que elas nunca explicam, assim como um mortal não explica por que anda com os pés no chão.

Há também seres não feéricos no Reino das Fadas, apesar de serem minoria. Costumam viver em aldeias e lugares ermos, sempre obedecendo aos tabus e regras de convivência das fadas mais próximas. Um artesão em uma aldeia nos arrabaldes da Pondsmânia prefere deixar sua família inteira morrer de fome a negar uma tigela de mingau a um brownie. Aldeias inteiras vivem sob normas que podem parecer tirânicas — nunca assobiam durante a primavera ou sempre andam de lado após o meio-dia. Às vezes isso é questão de sobrevivência: as fadas da clareira próxima podem condenar todos à pobreza eterna se quebrarem o tabu. Mas em alguns casos é pura superstição. As fadas raramente notam a diferença.

Apenas as fadas de Sylarwy-Ciuthnach são malignas ou ativamente cruéis com os mortais. As outras são apenas caprichosas, brincalhonas, exigentes, mimadas, curiosas ou distraídas. Fundamentalmente, fadas e outros povos são apenas diferentes entre si. Um hynne não entende por que uma fada não pode ouvir o próprio nome à noite, uma fada não entende por que um hynne não pode sobreviver sem respirar. As grandes exceções são as sílfides, que compreendem bem os mortais e gostam de viver entre eles. Mesmo assim, os tabus das outras fadas parecem naturais para elas.

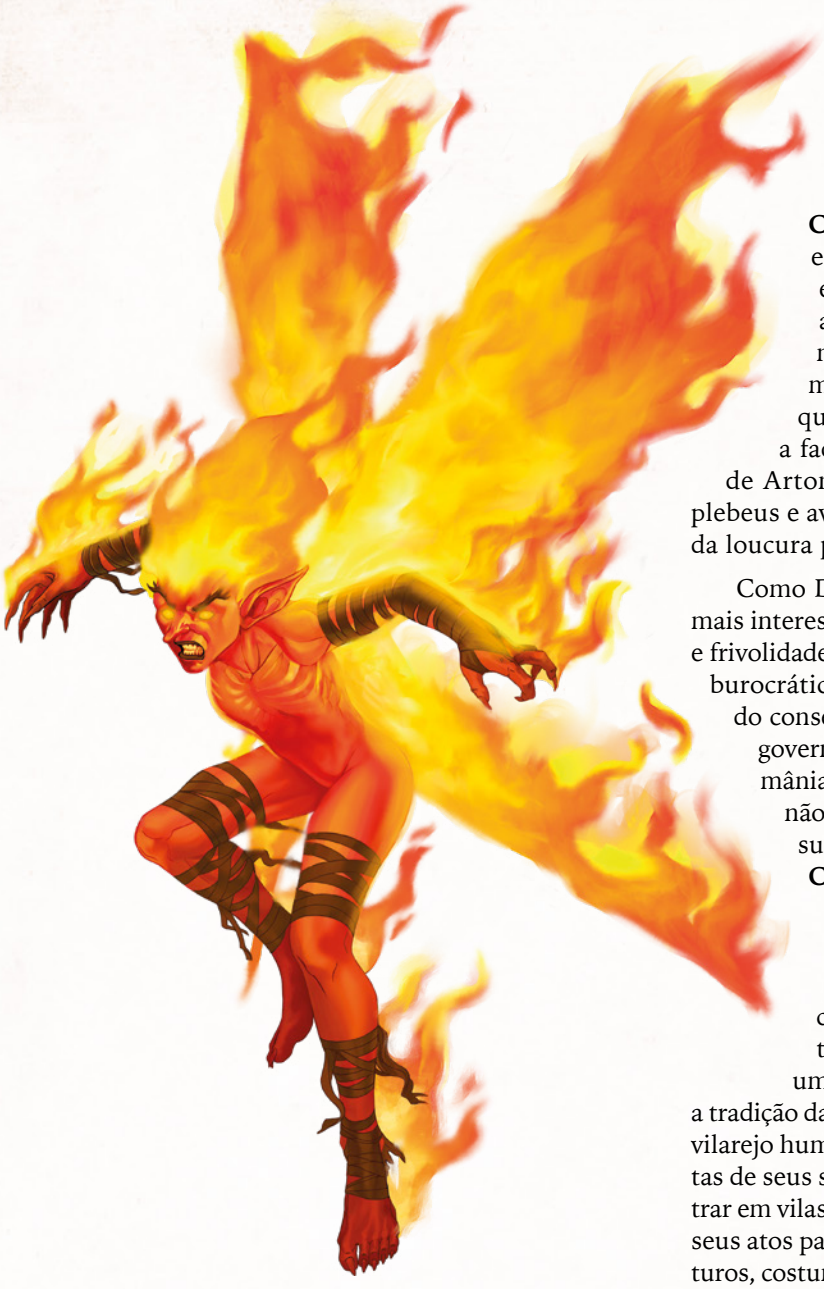
Já as fadas da nobreza veem os mortais como súditos. Exigem ser obedecidas e tratadas com deferência. Há um costume ancestral que diz que nunca se deve recusar hospitalidade e abrigo a qualquer membro da nobreza feérica. Uma visita de um nobre das fadas é sinal de imensa sorte e os camponeses raramente contrariam a tradição. Em troca da hospitalidade, a fada visitante sempre deixa algum presente... Quer seu anfitrião queira, quer não.

Maravilhas dos Deuses Numa Terra de Maravilhas

Wynna e **Nimb** são os deuses mais conhecidos na Pondsmânia, inclusive em Sylarwy-Ciuthnach. Por serem deuses muito ambivalentes, seres feéricos de ambos os lados admiram essas divindades, inspirando-se em sua forma de agir.

Allihanna é adorada por algumas fadas que vivem em florestas. Os locais de contato (o que outros artonianos chamariam de "templos") costumam ser clareiras, árvores peculiares e outros marcos naturais. As sílfides mais interessadas nos mortais têm forte inclinação a **Lena**, por entenderem o valor da vida desses seres tão frágeis. Por fim, **Tenebra** costuma ser admirada pelas fadas mais sinistras ou maliciosas.

Mas é raro que uma fada da Pondsmânia seja realmente devota de algum deus. Mais comum é que vivam suas vidas de encantamento sem pensar em questões transcendentais — pois para elas Arton já representa uma existência fantástica e eterna.



GOVERNO

A Pondsmânia é governada pela Rainha Thantalla-Dhaedelin. Em muitos aspectos, reino e Rainha são uma coisa só. Algo que ninguém sabe como começou.

Alguns acreditam que Thantalla foi a primeira fada e que todas as outras foram criadas por ela ou por sua causa, apenas para lhe fazer companhia. Outros acreditam que a Rainha teria sido criada para colocar alguma ordem na Pondsmânia, que existia no completo caos. Há quem diga inclusive que ela não foi a primeira Rainha. Segundo essa versão, Thantalla derrotou a Rainha anterior em uma competição de arremesso de trevos e assim tomou seu lugar. Muitos acreditam piamente que, um dia, Thantalla escolherá sua própria sucessora dessa forma.

Seja a verdade qual for, o consenso é que a Rainha assumiu o trono quando criança. Ela passa por cinco fases: **Criança**, **Guerreira**, **Donzela**, **Dama** e **Senhora**. Atualmente Thantalla se encontra em sua fase de Donzela. Tem a aparência de uma linda jovem de pele macia como seda, cabelos longos com mechas negras e verdes, os olhos castanhos quase dourados. Ninguém duvida que seja a fada (ou até mesmo a criatura) mais bela de Arton. Há incontáveis histórias de nobres, plebeus e aventureiros que se apaixonaram a ponto da loucura pela Rainha.

Como Donzela, Thantalla é uma Rainha muito mais interessada nas intrigas da corte, em suas festas e frivolidades do que em governar. Todos os aspectos burocráticos ou tediosos são deixados por conta do conselho — mas, na verdade, não há muito a governar. Boa parte do que acontece na Pondsmânia depende da vontade da Rainha e o que não lhe agrada pode ser modificado com um suspiro. A única ameaça à paz do reino, as **Cyruthnallach**, foi contida após a guerra séculos atrás — ou assim ela pensa.

Thantalla passa grande parte do tempo viajando pelo reino com uma extensa comitiva de servos. Quando resolve se estabelecer em algum lugar, costuma criar uma pequena versão de seu castelo ou usar a tradição da hospitalidade, hospedando-se em algum vilarejo humano. Às vezes gosta de se divertir às custas de seus súditos, assumindo disfarces antes de entrar em vilas e causando inúmeras confusões. Embora seus atos pareçam irresponsáveis, caprichosos e imaturos, costuma compensar por eles. Quando parte, em geral corrige as mudanças que causou (a menos que elas lhe pareçam muito estéticas). Deixa valiosos presentes àqueles que lhe agradaram, mas pune de forma implacável aqueles que a ofenderam de alguma forma (nem sempre evidente ao "culpado").

Quando cansa de viajar, Thantalla simplesmente aproveita o luxo de seu lar. Costuma organizar elaborados torneios de xadrez, seu jogo favorito. Jogadora exímia, poucos foram capazes de derrotá-la. A Rainha concede três partidas, cada uma valendo um pedido, mas a sorte e o destino do oponente só são decididos na última. Admiradores e admiradoras aproveitam essa chance para disputar a mão da Rainha no xadrez, mesmo sabendo que vencê-la é um feito lendário.

A Rainha tem um animal de estimação poderosíssimo: **Gwadralowín**, o dragão-fada. A criatura pode crescer até cento e cinquenta metros de comprimento,

atuando como montaria para Thantalla em passeios, solenidades e batalhas, além de assumir uma forma humanoide, atuando como porta-voz em eventos que ela considera monótonos.

O conselho feérico é tanto um conjunto de auxiliares e ministros quanto uma entidade mágica por si só, além de uma trupe que vive para entreter a Rainha. Existem assuntos práticos e burocráticos na Pondsmânia, embora sejam poucos. Normalmente, Thantalla alterna entre controle total de cada minúsculo aspecto do reino (quando desperta seu interesse) e descaso absoluto, permitindo que seus súditos governem a si mesmos. Contudo, quando surge algum grande assunto como uma missão diplomática do Reinado ou a passagem de um exército, um membro do conselho é destacado para a infeliz tarefa de manter sua atenção e fazer com que a governante decida.

Os outonos cada vez mais ventosos e contemplativos da Pondsmânia têm alimentado rumores de que Thantalla pode estar perto de sua próxima fase. As consequências dessa mudança seriam imprevisíveis. Por mais caótica que seja, os diplomatas do Reinado preferem que Thantalla permaneça como Donzela por muitos séculos ainda.

Locais Importantes

Linnanthas-Shaed, a Árvore do Céu (Capital)

Costuma-se dizer que Linnanthas-Shaed foi um presente de Allihanna para Thantalla-Dhaedelin quando esta assumiu o trono. Trata-se de uma árvore de proporções colossais localizada bem no meio dos Campos de Noryaviidd, na parte central da Pondsmânia. O nome "Árvore do Céu" surgiu porque seus mais altos galhos tocam as nuvens.

Dentro de Linnanthas-Shaed encontra-se a capital do reino, uma enorme cidade repleta de castelos, torres e casebres amontoados de modo caótico — mas mesmo assim belo. Embora esteja dentro da árvore, a cidade vê o céu e a passagem dos dias normalmente, sempre com sol e clima primaveril. Isso acontece graças ao poder da Rainha e de um poderoso artefato, um globo de pedra esverdeada e reluzente.

A população da cidade é composta de centenas de tipos de fadas, criaturas mágicas e alguns poucos humanos que ganharam o privilégio (ou a infelicidade) de morar na metrópole. No meio de tudo isso, destaca-se o **Castelo Daenmhan**, morada da Rainha, de seu exército e de seus favoritos. No comando do exército está o gigante **Nollyan**, com seu machado mágico inteligente **Chaethllan**. Alguns dizem que o machado é o verdadeiro general e que o gigante não passa de uma ferramenta.

Ao redor do castelo existe um imenso jardim labiríntico, mantido pelo jardineiro humano **Arionn Ghovthuldd**. Não só Arionn vive na Pondsmânia por vontade própria e consegue existir aqui sem riscos a sua sanidade, ele é considerado o maior mestre de sua arte em todos os tempos. O jardim contém todas as espécies de plantas e flores existentes em Arton (além de algumas não existentes), incluindo espécies raras com propriedades fantásticas. Talvez a mais notória e poderosa seja a **Rosa de Cristal**, capaz de conceder qualquer desejo a seu possuidor. Caso a Rosa seja tirada do jardim, sua roseira morrerá para nunca mais florescer, tornando a flor um artefato único.

Outro ponto de interesse é o lugar conhecido apenas como **"a Feira"**. Uma espécie de mercado aberto, a Feira é talvez o único local capaz de rivalizar com Vectora em termos de variedade de artigos. Praticamente tudo pode ser encontrado lá — mas é preciso ter cuidado, pois muitas vezes as coisas não são o que parecem. Há incontáveis casos de aventureiros enganados ou aprisionados por não investigar as minúcias do negócio que faziam. Além disso, a Feira tem uma particularidade: jamais se usa dinheiro nas transações. Tudo é feito com trocas e quase qualquer coisa pode ser usada como moeda. Um mercador pode aceitar dois dedos e uma mecha de cabelo do comprador, uma colher de sobremesa ou um suspiro em troca de uma bola de cristal ou uma espada mágica! Para um forasteiro, nada do que acontece na Feira parece ter lógica.

Linannthas-Shaed é o foco de poder da Rainha das Fadas. Aqui sua vontade é soberana e seus poderes, insuperáveis. Diz-se que, com exceção das Cyruthnallach, ninguém é capaz de encontrar a capital sem a permissão da Rainha. Mas também se afirma que, uma vez por século, a cidade fica visível por um ano inteiro e não pode ser escondida de forma alguma.

Palácio-Cidadela de Hayall

Um enorme e suntuoso conjunto de castelos construídos em espiral na superfície de uma montanha chamada Hayall, o Palácio-Cidadela é o centro político da Pondsmânia. Aqui se localiza a **Corte**, as cinco casas da alta nobreza que teoricamente deveriam ajudar a Rainha a administrar o reino e tomar decisões importantes. Mas, como Thantalla tem uma relação simbiótica com a terra e muitas vezes está tomada por fortes vontades ou caprichos, a Corte perdeu boa

parte de sua função. Há séculos os nobres deixaram de realizar qualquer trabalho e se dedicam a seus próprios jogos de poder, inveja e influência dentro de Hayall.

Antigamente a Corte se localizava em Linnan-thas-Shaed, mas depois do ataque das Cyruthnallach, os nobres gradualmente migraram para a montanha, sem que houvesse uma combinação prévia. Como o Palácio-Cidadela não foi planejado com antecedência, as famílias nobres foram criando seus castelos e conectando partes conforme a construção acontecia. Quando perceberam, as várias construções se tornaram um enorme e labiríntico palácio fortificado.

A Corte é formada pelas cinco casas nobres: **Sylwo-raan**, **Adwervaén**, **Fendaree**, **Ellyarión** e **Aghmawor**. Enquanto a Rainha não mudar para a próxima fase, os nobres sabem que sua função é quase decorativa. Alguns tecem manobras políticas e místicas para forçar a transformação de Thantalla em Dama, mas a maioria apenas se dedica a futilidades. Um dos únicos que representa algum perigo é o jovem **Daelur** da Casa Fendaree, que sempre foi interessado nos assuntos de fora do reino. Depois da invasão de Crânio Negro, Daelur teve ainda mais certeza de que o mundo exterior pode afetar a Pondsmânia. Ele já fez algumas visitas a Sylarwy-Ciuthnach e já tentou invocar a Caçada Selvagem, sempre na intenção de obter aliados em alguma elaborada manobra contra a Rainha.

A Cidade Normal dos Humanos

Depois dos recentes acontecimentos políticos do Reinado, a Rainha Thantalla resolveu criar uma cidade mais afeita às necessidades de viajantes e forasteiros. Para isso, era necessário pensar de forma enfadonha como os humanos e os outros mortais. Eles deveriam se sentir seguros, em território amigável e bem-vindos. Foi assim que nasceu a Cidade Normal dos Humanos.

A cidade foi construída para ser o lugar mais tedioso e mediano possível. Teria uma sociedade com as "incongruentes" leis dos mortais. Haveria um registro de seus acontecimentos, que os mortais chamam de "história". As construções não seriam imponentes como a Árvore do Céu ou coloridas como os Campos de Noryaviidd — seriam comuns e previsíveis. Nem grandes nem pequenas, nem belas nem feias. Normais.

A Rainha e seu conselho escolheram "voluntários" para povoar a nova cidade. Esses pioneiros receberam instrução sobre o modo de vida dos humanos e seus peculiares hábitos. Os professores eram fadas (em geral nobres) que haviam tido contato com o restante do Reinado e mortais que, por uma razão ou por outra, habitavam a Pondsmânia. Dedicados a sua missão, os alunos aprenderam: numa cidade normal de humanos, havia um burgomestre, que ditava leis e comandava a população. Havia uma guarda, que vigiava os habitantes e proibia certos comportamentos. Havia tavernas, onde pessoas sentavam, comiam o que estava em seus pratos e bebiam o que estava em seus copos. Havia um mercado, onde fregueses entregavam seu dinheiro em troca de mercadorias. Havia estábulos cheios de animais de montaria, silos cheios de grãos. Nas proximidades quase sempre havia um rio, de onde os cidadãos voltavam com baldes cheios. As fadas estudaram com afinco, então ocuparam o território designado e se puseram a construir a orgulhosamente batizada Cidade Normal dos Humanos.

Dentro em pouco, a Rainha enviou um chamado às nações do Reinado, convidando para que conhecessem um local feito especialmente para seus habitantes, uma dádiva de Thantalla aos mortais. Comitivas de nobres e diplomatas de todos os reinos vieram. Realmente, em um primeiro momento, a Cidade Normal dos Humanos parece normal e feita para… humanos. Mas essa fachada desmorona em pouco tempo.

Existem tavernas, onde as pessoas sentam, comem o que está em seus pratos e bebem o que está em seus copos. Mas o que está em seus pratos? Gravetos? Ferraduras? Um pergaminho com a descrição de um banquete? Ou até… comida? Mais de um embaixador já se viu obrigado a percorrer as florestas próximas em busca de frutinhas (tentando descobrir quais são comestíveis) para não morrer de fome. O mesmo vale para a bebida. Como o taverneiro pode saber que "bebida" não inclui ácido ou veneno? São coisas que se pode beber, não?

Todos os elementos "normais dos humanos" foram compreendidos parcialmente pelos construtores da cidade — no mercado, o dinheiro pode ser desde um botão velho até uma gema preciosa e os produtos podem variar de uma bota furada até um artefato mágico. As montarias nos estábulos podem ser cavalos, dragões em miniatura ou humanos com selas nas costas. Os grãos nos silos podem ser trigo, milho ou as lágrimas petrificadas de amantes saudosos.

Para piorar, muitas das construções não estão acabadas. São apenas cenográficas, fachadas feitas de madeira leve, simulando a aparência de prédios. O mesmo vale para o rio: perto da cidade há um cavalete com a pintura de um rio, onde todas as fadas vão dia após dia, voltando com "baldes cheios" — de terra, folhas, canções…

A Cidade Normal dos Humanos também tem um burgomestre. Sempre disposto a ajudar, extrovertido e de fácil amizade, é chamado de **Ilustre Desconhecido**.

Ninguém consegue descrevê-lo em termos físicos, maneirismos ou outras características. O que verdadeiramente o define é a sensação de alguém muito familiar, cujo nome sempre fica na ponta da língua. Mais estranho ainda: o Ilustre Desconhecido sabe os nomes de todos com quem interage, às vezes citando e lembrando momentos de um acontecimento passado em que não esteve presente, desde que tenha havido outras pessoas naquela ocasião. Nem as próprias fadas sabem dizer quem é o Ilustre Desconhecido, quais são suas verdadeiras intenções e pensamentos, embora pareça definitivamente um ser feérico. As leis impostas pelo Ilustre Desconhecido variam imensamente. Em determinada semana, ele pode decretar que apenas criaturas com uma ou menos orelhas têm a permissão de falar a letra "e". Em outra, pode decidir que cada cidadão e visitante deve compor um poema épico para cada um dos demais, no intuito de incentivar a boa vizinhança. A guarda, que obedece ao Ilustre Desconhecido, faz valer essas leis, mas também prende pessoas sem razão aparente, apenas porque "guardas prendem pessoas em cidades humanas".

A população feérica da Cidade Normal dos Humanos é tão variada e surpreendente quanto nas profundezas de qualquer floresta encantada. Duendes, sílfides, nobres e fadas de todos os tipos convivem aqui. Em geral, são bem-intencionadas, mas podem se ofender gravemente quando os visitantes mortais recusam seus presentes (como um chapéu feito de fogo) e convites (como um concurso de pular de penhascos). Elas estão se esforçando para ser enfadonhas, eles não podem se esforçar também?

Sylarwy-Ciuthnach, a Terra das Sombras

Nem tudo são sílfides e dríades na Pondsmânia. Muito tempo atrás, quando ainda era Criança, Thantalla sofria com pesadelos terríveis. Neles, sempre via rochas afiadas, tempestades sem fim, silhuetas que se moviam por trás de árvores retorcidas. O que mais a assustava era um vulto similar a ela, que fazia todo tipo de atrocidades. Um dia, tomada de pavor, a Rainha das Fadas arrancou tudo isso de seus sonhos. Sem saber, trouxe tudo para a realidade. Foi a criação de Sylarwy-Ciuthnach, domínio das Cyruthnallach, as fadas malignas.

Uma verdadeira mancha na beleza exuberante do reino, Sylarwy-Ciuthnach é um espelho perverso da capital Linnanthas-Shaed. No centro há uma torre horripilante na forma de uma montanha, apontando para uma noite eterna sem estrelas, coberta por nuvens sombrias. A vegetação é morta e seca. Não há animais, apenas fadas cruéis que desejam nada mais que o sofrimento de todos os seres. Em forma e tamanho, as Cyruthnallach variam tanto quanto as súditas de Thantalla, mas quase sempre com elementos perturbadores e assustadores.

A soberana dessa terra de pesadelos é a Rainha Má, um reflexo distorcido de Thantalla. Cercada por um cortejo de fadas altas e esguias, de pelos arroxeados, famintas por carne humana, a Rainha Má se apresenta como uma Donzela com traços de Criança e alguns aspectos de uma velha Senhora. Seus cabelos são longos, feitos de teia de aranha. Sua pele é pálida como se fosse uma camada translúcida e houvesse brumas sombrias por trás. Não tem lábios, mostrando gengivas roxas, cheias de dentes trincados de formas muito variadas.

A Rainha Má detesta Thantalla e deseja acima de tudo sua morte, preferencialmente de forma horrenda e dolorosa. Mais de uma vez deu sinais de que odiou ter sido tornada real. As duas já se encontraram algumas vezes, sempre em momentos de extrema importância. Quando são obrigadas a dialogar, uma chama a outra de "eu", o que só serve para aumentar a confusão das poucas testemunhas.

Em um gesto aparentemente gratuito de crueldade, a Rainha Má espalhou rumores de que entregaria sua coroa a qualquer um que conseguisse cruzar os portões de sua torre. Ninguém ainda cumpriu a façanha, então não há como saber se a promessa é verdadeira. Isso não impediu aventureiros de se lançarem na empreitada, pelos motivos mais nobres e egoístas.

A Cortina

Alguns contos mais antigos a respeito da Pondsmânia falam de um lugar depois de todos os lugares — depois até mesmo do fim. Se um viajante andar por tempo suficiente e seguir as dicas certas, pode chegar a um ponto onde o céu é apenas uma cortina azul, esperando ser aberta. Nesse lugar não há mais vento, nem plantas, nem vida. Apenas o chão e o fim do céu, como os fundos de um palco.

As histórias não explicam o que há do outro lado da Cortina. A única certeza é que o caminho não leva de volta para Arton; não se trata de um portal comum. Fadas que passam pela Cortina nunca mais são vistas. Os mortais duvidam que tal lugar exista, acreditando ser mais uma história estranha que as fadas contam para impressioná-los.

As fadas discutem a existência deste lugar bizarro, mas mesmo assim o temem. Para elas, provas não são necessárias. As divergências ficam por conta do que é preciso fazer para chegar até lá. Nem as fadas conhecem todos os segredos da Pondsmânia.

Fronteira da Desilusão

Outro portal bem conhecido nas histórias do Reino das Fadas é a Fronteira da Desilusão. Essa passagem só de ida para Arton traz consequências gravíssimas para quem a atravessa. Uma vez que uma criatura não feérica a cruze, nunca mais poderá encontrar a Pondsmânia. Os contos sugerem um destino ainda pior para as fadas: ao passar pela Fronteira da Desilusão, elas se tornam pó, deixando de existir para sempre.

Não há marcas ou rastros evidentes que revelam a localização da Fronteira — a passagem é invisível, assim como qualquer fronteira de um reino para outro. Diferente de histórias controversas como a da Cortina, a Fronteira é tida como verdade por qualquer habitante do Reino das Fadas, ainda que seu acesso seja muito difícil. Alguns acreditam que é necessário seguir o sol poente (que vive mudando de direção na Pondsmânia) e estar acompanhado de um pássaro específico para encontrar a travessia. O viajante só saberá que chegou ao lugar certo quando ouvir a ave cantar uma antiga cantiga de roda com uma bela voz humana.

Guildas & Organizações

Mercado dos Duendes

Na fronteira indefinida da Pondsmânia, uma caravana mercantil de duendes viaja despretensiosamente em busca de fregueses. Eles montam uma feirinha com barracas, música e vinho, chamando a atenção dos locais com uma pequena festa. Os curiosos que são atraídos (normalmente jovens ignorando os avisos dos pais) acabam comendo e bebendo em troca de poucos tibares. A festança parece um sonho e dura até a manhã do dia seguinte, quando os convidados podem voltar para casa.

De noite, as pessoas que festejaram ouvem novamente o chamado dos duendes e não conseguem resistir. Amigos e parentes que tentam impedir sua partida acabam gravemente feridos ou até mortos. Quando voltam ao Mercado dos Duendes, os recém-chegados jamais são vistos de novo, perdidos para sempre no Reino das Fadas.

Bardos de Gardillon

Talvez o mais prestigiado e numeroso colégio de bardos de Arton, essa escola de artes itinerante foi fundada por um artista fracassado. **Deavin Gardillon** era um jovem bardo com muita vontade de atingir a fama, mas suas melodias eram medíocres e seus versos, pobres. Tendo vivido isolado em uma pequena fazenda em Sambúrdia, Deavin não tinha referências para suas canções, nem coragem o bastante para buscar histórias emocionantes. Não sabia se defender. Tinha medo.

Um dia, andando desiludido pelo bosque, encontrou uma menina gravemente ferida por duas flechas. Com a pouca força que ainda tinha, a criança apontou ao norte e Deavin a carregou para lá, na esperança de encontrar seus pais. O caminho foi longo e difícil, até que foram encontrados por um destacamento de cavaleiros esplendorosos vestindo armaduras douradas. Daevin havia entrado na Pondsmânia sem perceber. A menina era **Yarian**, uma fada da Casa Adwervaén.

Yarian estava a salvo e Gardillon foi levado até o Palácio-Cidadela de Hayall, onde foi condecorado com as mais altas honrarias. Sabendo que o humano era um bardo, Yarian o presenteou com um pingente de cristal singelo. Enquanto Gardillon carregasse o acessório no pescoço e não saísse da Pondsmânia, teria as mais ousadas e inéditas ideias para suas obras.

O bardo dedicou o resto de sua vida a andar por aldeias, salões e castelos, levando sua arte. Quando chegou aos 90 anos e não podia mais viajar, começou a aceitar alunos de maneira informal. Como quase tudo que começa sem grandes pretensões na Pondsmânia, hoje isso adquiriu grandes proporções. Existem mais de trezentos Bardos de Gardillon, aprendizes diretos ou indiretos do grande artista. Deavin morreu aos 162 anos, deixando dezenas de obras que seriam estudadas para sempre.

Os Bardos de Gardillon espalham e reproduzem as obras de seu mestre enquanto as preservam das intempéries do tempo e criam sua própria arte. Várias das peças e poemas mais famosos da Pondsmânia são de sua autoria: *A Dura Tarefa do Guerreiro Imortal*, *O Galho e a Flor* e, por fim, *A Sombra da Lua no Lago de Cristal*, que divide popularidade com a mais famosa história entre as fadas, *A Balada do Triste Fim*, do lendário bardo **Kirath Farand**.

De fato, a admiração das fadas por Gardillon é tão grande que algumas delas estão se voltando a suas obras não tão grandiosas, compostas antes de ele receber o pingente. Aparentemente, há algo de glamoroso na alma mortal que tenta se expressar e falha miseravelmente. Entre esses trabalhos duvidosos, destaca-se *A Morte da Pata Galladrynn*.

A Caçada Selvagem

Um fenômeno pouco compreendido, a Caçada Selvagem atesta a imprevisibilidade das fadas. Embora sejam vistas como brincalhonas e engraçadas, isso

cai por terra quando os cavaleiros feéricos montam em seus gamos e cavalgam destruindo tudo em seu caminho, matando defensores e raptando indefesos.

Pior ainda: ninguém sabe por que fazem isso. A explicação mais provável é que o fazem porque são cavaleiros feéricos, e cavaleiros feéricos fazem a Caçada Selvagem. Assim como os outros tabus e leis das fadas, isso não precisa fazer sentido. Apenas é.

Durante a Caçada Selvagem, o **Rei das Fadas** cavalga um gamo maior do que cinco cavalos juntos, com cascos trovejantes e galhadas imensas e afiadas. O Rei das Fadas é o marido de Thantalla-Dhaedelin, embora os dois pareçam ter pouca convivência e, na fase atual, a Rainha praticamente ignore o casamento. Ele se apresenta como um humanoide gigantesco, todo coberto por armadura de madeira, folhas e fungos, além de uma capa de musgo e um elmo de casca de árvore com galhadas. Brande uma grande lança com cabo de madeira negra e ponta feita de um dente farpado, lidera suas tropas em um frenesi de horror e violência. Os caçadores montam gamos negros, carregam tochas, espadas e lanças, acompanham-se de falcões também negros. Usam as faces de heróis mortos, como se fossem mortos-vivos. À frente de todos vêm enormes cães de caça com olhos de fogo.

Durante a Caçada Selvagem, todos os cavaleiros feéricos participantes (essencialmente todos que o Rei das Fadas convocar) perdem sua personalidade, passando a se comportar de forma caótica e destrutiva. Duendes em forma de animais feéricos também são convocados. Outros cavaleiros parecem existir apenas durante a Caçada Selvagem, nascendo e morrendo conforme a necessidade ou apenas ficando reclusos e escondidos até o soar da trombeta de caça. Na Caçada Selvagem, todos se comportam como um só. De fato, as próprias fadas não se referem aos participantes como indivíduos, mas apenas como "a Caçada", como se fosse uma imensa entidade única.

Quando o Rei soa sua trombeta, tudo em seu caminho é considerado uma presa. A Caçada Selvagem pode ser convocada contra um grande inimigo, mas isso é raro. Em geral, fases da lua, dias sagrados ou profanos, conjunções de estrelas e outros fenômenos provocam a Caçada. Além de massacrar gente "civilizada" e destruir construções mundanas, a Caçada Selvagem arrasta suas vítimas para as profundezas da floresta. Os alvos desaparecem nas sombras entre as árvores, mesmo que nenhuma sombra existisse lá antes — alguns sábios especulam que "As Profundezas da Floresta" é algum tipo de Plano ou dimensão a que só a Caçada Selvagem tem acesso. Em geral, os adultos levados simplesmente somem. As crianças são criadas pela nobreza, perto de Thantalla-Dhaedelin ou da Rainha Má. Tudo isso leva alguns a crer que o Rei das Fadas é um ser intermediário entre Thantalla e a Rainha Má — ao mesmo tempo um herói altivo e um carniceiro sinistro.

Em raras ocasiões, uma fada avisa uma comunidade que será vítima da Caçada Selvagem. No entanto, é bem mais comum que ela surja inesperadamente. Felizmente, até hoje a Caçada sempre esteve restrita à Pondsmânia e sua passagem foi rápida. Infelizmente, não parece haver como lutar, só fugir ou morrer.

Grupos de aventureiros que sejam avisados sobre a Caçada Selvagem podem buscar um artefato capaz de aplacar sua fúria. O objeto pode ser desde uma joia até uma folha comida por traças — em geral é algo mundano mas raro, como o cílio de uma donzela que nunca viu uma rosa ou o nome secreto de um velho que não fala com ninguém há 60 anos. Outros apenas evacuam aldeias antes da chegada da Caçada. E, entre os aventureiros mais curiosos, mais loucos e mais ferozes, há aqueles que desejam conhecer a Caçada Selvagem de perto e obter seus poderes.

A Morte da Pata Galladrynn

Havia sol e havia brisa
Havia cor e tudo assim
No tempo em que só grasnava
A pata Galladrynn

Havia comida e cama quente
Havia flores entre o capim
No tempo em que brandia a espada
A pata Galladrynn

Havia festa e havia risos
Havia roupas de cetim
No tempo em que governava
A pata Galladrynn

Foi-se o sol e foi-se a brisa
Foi-se a cor e tudo enfim
No dia em que caiu dura
A pata Galladrynn

Os bardos atuais discutem quem seria a Galladrynn da canção. Alguns creem que seja uma amiga de infância de Deavin Gardillon, falecida ainda jovem. Outros garantem que a "pata" é uma metáfora para a transitoriedade da Criação e o aspecto fugaz da experiência dos mortais em Arton. Também há teóricos ousados que sugerem que a musa tenha sido uma pata da fazenda em que Deavin cresceu.

CASAS NOBRES

CASA ADWERVAÉN

Talvez a mais esplendorosa casa nobre da Pondsmânia, a Casa Adwervaén adora a cor verde, as comédias e os céus limpos. Fadas desta casa gostam de levar alegria aos súditos não feéricos. Por isso organizam grandes festas e banquetes, compõem canções e buscam melhorar a vida de todos do reino.

Apesar disso, às vezes as Adwervaén ignoram pessoas em grande sofrimento, pois têm dificuldade de entender sentimentos complexos. Para elas, tudo é festa e nada pode atrapalhar a comemoração da dádiva da existência! É difícil tolerar a ditadura da alegria que muitas vezes é imposta por aristocratas desta casa. Algumas aldeias já foram proibidas de chorar ou de adoecer até segunda ordem por fadas Adwervaén.

CASA AGHMAWOR

Nem sempre as coisas saem como esperado. Às vezes um inimigo se mostra. As fadas da Casa Aghmawor estão aqui para lidar com isso, por bem ou por mal. Dão preferência ao vermelho sangue, aos grandes épicos e ao calor ensolarado do começo da tarde.

As Aghmawor são conhecidas como a casa guerreira da Pondsmânia. Bravas combatentes durante a batalha contra a Rainha Má, gostam de plantar e colher a raiva dos súditos. Isso nem sempre tem finais agradáveis, mas há desfechos mais inofensivos. Apesar da tendência perigosa à violência, estas fadas são muito diligentes e esforçadas, mesmo que seja para acabar com conflitos que elas mesmas causam.

CASA ELLYARIÓN

Melancólicas e contemplativas, certas fadas gostam de passar tempo remoendo prazerosamente lembranças e situações que podem nunca ter acontecido. São as fadas da Casa Ellyarión. Admiram a cor azul, as tragédias e o tempo chuvoso.

Gostam de disseminar e apaziguar a tristeza dos súditos. Sempre que uma aldeia se alaga, uma praga acomete um povoado ou um aventureiro tropeça numa raiz, cai e morre, lá estão elas. Gostam de ouvir as lamúrias dos mortais, simpatizando e sofrendo junto a eles. Muitos súditos preferem as fadas Ellyarión, já que são mais compreensivas e previsíveis.

Contudo, as Ellyarión são também notórias por sua complacência e falta de energia. É maravilhoso e catártico ser ouvido por elas, mas não se deve esperar

mais que isso. Dificilmente farão qualquer coisa a não ser se lamentar. Há quem se sinta mais leve depois de ter contato com uma Ellyarión, mas outros ficam ainda mais devastados e perdidos.

Casa Fendaree

As fadas também sabem o que é carinho e cuidado. Por isso, a Casa Fendaree é talvez a mais popular da Pondsmânia. Contam-se muitas histórias de seus nobres e cortesãos, dos grandes gestos de generosidade que fazem pelos súditos. Estas fadas amam os tons de rosa suaves, as cantigas de amor, as auroras e os crepúsculos.

As Fendaree gostam de conquistar o afeto dos súditos e fazem de tudo para obtê-lo. De todas as fadas, são as que mais se importam verdadeiramente com os mortais. Querem sempre vê-los bem e isso acaba tornando o sentimento recíproco. O povo da Pondsmânia em geral acompanha de perto a vida cotidiana das fadas Fendaree, afeiçoando-se a seus dramas e fofocas.

Muitas fadas desta casa fazem amizades genuínas e até se casam com (vários) seres não feéricos, em tórridos casos de amor. Contudo, seu carinho pode cair facilmente em dependência, ciúme e proteção exagerada, aprisionando súditos, amigos e amantes em algemas de ouro.

Casa Sylworaan

Até mesmo fadas podem temer e muitas delas não escondem o pavor que sentem desta casa. As fadas da Casa Sylworaan são medonhas e sinistras das formas mais indescritíveis. Na Corte, alternam entre sua aparência aristocrática, bela e plena, e visuais macabros que arrepiam a espinha do dragão mais destemido. Deleitam-se com tons de amarelo escuro, contos de terror e noites tempestuosas.

De longe, são as fadas nobres mais temidas pelos súditos mortais. Isso vem bem a calhar, já que se divertem muito ao causar medo a eles. Mestras dos sussurros e da espionagem, as Sylworaan gostam de descobrir e guardar os segredos mais sórdidos, compartilhando-os apenas com seus iguais e com a própria Rainha Thantalla.

Dominadoras do medo, são as mais corajosas, capazes de grandes atos heroicos, mesmo que sutis e ocultos. Dizem as boas línguas que sua principal função é estudar fraquezas das Cyruthnallach. Já as más línguas têm certeza de que a Casa Sylworaan traiu a Rainha Thantalla há tempos, apenas esperando o melhor momento para derrubá-la.

Aventuras

Poucos escolhem se aventurar na Pondsmânia. Feliz ou infelizmente, muitos aventureiros não têm escolha.

Alguns vêm em busca de algum item poderosíssimo ou lenda reveladora. A maioria das lendas e contos ambientados no Reino das Fadas realmente aconteceu e guarda alguma verdade transcendental ou segredo poderoso. Incontáveis mistérios místicos se escondem na Pondsmânia. Quando algo é estranho ou fantástico demais até mesmo para Arton, talvez possa ser encontrado aqui.

Cavaleiros adentram a Pondsmânia à procura de renome e reputação. O reino está cheio de vilões terríveis, fadas que abusam (mesmo que sem querer) da bondade de seus súditos e inocentes precisando de salvamento. Muitos desses heróis já tombaram frente à Cyruthnallach chamada **Silente**, que odeia o som de todas as coisas, congelando, calando ou matando tudo que existe a sua volta. Invariavelmente, cavaleiros que assumem o desafio de enfrentá-la precisam da ajuda de arcanistas, ladinos e outros que possam ajudá-los a fazer silêncio.

Bardos também vêm à Pondsmânia, mas por motivos diferentes. Muitos procuram estudar com os Bardos de Gardillon e aprender suas técnicas artísticas incomparáveis. Outros apenas estão à caça de histórias fascinantes e sabem que muitas delas nascem aqui. Não raramente, encontram outros heróis e decidem segui-los com o único objetivo de registrar tudo que acontece.

Também existem aventureiros que se veem inevitavelmente vinculados ao reino. Fadas da Casa Fendaree têm muitos filhos feiticeiros por Arton; as Cyruthnallach costumam trocar filhos recém-nascidos de heróis por suas próprias crianças. Sonhos estranhos imploram para que grupos de aventureiros venham à Pondsmânia sem explicar muito bem o objetivo. A maioria dos diplomatas e enviados do Reinado não ousa pisar na Cidade Normal dos Humanos sem a escolta de um grupo de aventureiros.

Por vezes, viajantes que rumam para os Feudos de Trebuck ou as Repúblicas Livres de Sambúrdia adentram a Pondsmânia sem saber, ativando uma chave involuntariamente, apenas para descobrir que a mesma chave não funciona para a saída. Outros, mais ousados ou loucos, buscam evitar taxas, inimigos ou acidentes geográficos e decidem "cortar caminho" pela Pondsmânia. É um atalho para sonhos e pesadelos, um trajeto que pode durar algumas horas... ou a vida toda.

ACADEMIA ARCANA

A história da maior instituição de ensino mágico de Arton é bem conhecida. Talude, arquimago lendário, pediu à Deusa da Magia por um meio de tornar o domínio da conjuração acessível, sem os riscos exigidos por perseguir tais segredos. Wynna então o presenteou com um educandário planar, uma fantástica cidadela construída por gênios, onde esse nobre objetivo poderia ser alcançado em segurança. Enquanto residisse na Academia, como seu reitor, Talude viveria para sempre.

Assim, por longos anos, a missão da Academia Arcana seguiu impermeável às turbulências do mundano. Mas isso mudaria.

A TRANSMUTAÇÃO

O objetivo da Academia — permitir o aprendizado seguro de magia — sempre refletiu certo excesso de zelo por parte de Talude. Ao longo da carreira como aventureiro, ele viu arcanistas pagarem preços terríveis para conquistar seus poderes. Sonhou poupar jovens magos de tais perigos. Essa preocupação, porém, resultou em isolamento perante outros problemas de Arton. Especialmente aqueles políticos, como guerras.

Sua neutralidade durante a Guerra Artoniana teria sido a gota d'água. O Mestre Máximo da Magia foi criticado por lideranças do Reinado — sobretudo o conselho de Wynlla, que sofreu perdas severas no

conflito. Questionaram o papel da instituição, reunindo arcanistas e recursos poderosos, mas jamais usando-os para proteger os reinos. Magia não existe apenas para ser aprendida e dominada, mas utilizada.

Acusação injusta, Talude bem sabia. A Academia salvou Arton vezes sem conta, rechaçando inimigos e monstros sobrenaturais antes que sua existência sequer fosse notada — sendo esse justamente o problema, pois nobres e regentes nada sabiam sobre tais ameaças. Pressionada pelos reinos, até mesmo por alguns instrutores e alunos, a universidade mágica mudaria. Seria mais atuante. Haveria reforma.

Os gênios de Wynna seriam novamente convocados. Outrora uma construção graciosa no centro de uma planície bucólica, a Academia seria tornada um complexo de arquitetura arrojada, audaciosa, utilitária. O ensino teórico em auditórios e salas de aula seria reduzido, agora intensificando treinos práticos, simulações e até incursões a masmorras.

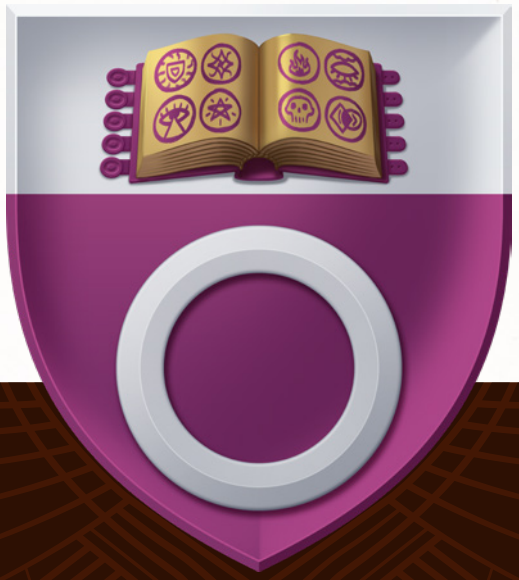
Além disso, parte de seus recursos em pesquisas seria remanejado para o campo da tecnologia mágica. Através do Tratado da Centelha com Wynlla, nação que possui a infraestrutura industrial necessária, os projetos concebidos na Academia seriam fabricados no Reino da Magia e então negociados em Vectora e outros pontos do Reinado e além. Desde armas e armaduras mágicas até golens, veículos e artefatos variados.

Quanto a Talude, este teria se tornado recluso, quase inacessível. Em amargura e resignação, decidiu se afastar da reitoria — deixando o cargo nas mãos capazes de **Vladislav Tpish**, prestigioso necromante. Muitos temem pela saúde do Mestre Máximo, ou mesmo por sua vida, uma vez que a imortalidade concedida por Wynna poderia ser mantida apenas enquanto reitor.

Cidadela Universitária

A reforma imposta pelos reinos, e acatada a contragosto por Talude, mudaria a face da Academia Arcana por completo. Outrora uma planície verdejante "cortada" do Reino de Wynna, pontuada por construções modestas, o lugar se tornou quase irreconhecível.

O espaço planar é agora ocupado por uma densa Cidadela Universitária, com grandes estruturas em posições e direções diversas. As ruas são largas, ricamente arborizadas e iluminadas, embora não recebam luz do dia: a cidade é ornada com opulentas estátuas da Deusa da Magia, lembrando aquelas existentes na arquitetura original; eretas, sorridentes, mãos erguidas segurando os sóis mágicos responsáveis pela iluminação urbana.



Academia Arcana

Tipo de Instituição: universidade mágica.

Lema: "Transcender o Mundano, Abraçar o Arcano".

Brasão: de púrpura um anelete de prata, em chefe do mesmo um livro aberto de ouro, encadernado com cinco correias do campo e carregado dos oito símbolos das escolas mágicas do mesmo.

Reitor: Vladislav Tpish.

Número de Alunos: 5.000.

Raças Principais: todas (poucos lugares em Arton são tão diversos quanto a Academia Arcana).

Divindades Principais: Wynna, Tanna-Toh.

Não há acima ou abaixo. Construções majestosas sobem pelas laterais distantes, ocupam o próprio céu com torres e parques invertidos. Apesar desse aspecto periclitante, toda a área está sob efeito constante de *Queda Suave*, sendo quase impossível sofrer ferimentos sérios por cair (embora colisões às vezes aconteçam). Pode-se atravessar a cidade voando e, chegando ao lado oposto, pisar e andar normalmente — algo que apenas calouros fazem, pois a oferta de estações de teletransporte é farta. Tal arranjo pode parecer intimidador e caótico para recém-chegados, mas na prática é extremamente conveniente. Quase todos os

Transporte Mágico

A magia *Viagem Planar* funciona normalmente para alcançar a Academia. Por ser conjuração de círculo elevado, contudo, existe a versão muito mais acessível *Portal para o Saber* (arcana, 1º círculo), que leva apenas a esse destino. É ensinada a estudantes com dificuldade para chegar aos portais fixos, ou fornecida em pergaminho para convidados ou aventureiros a serviço da instituição. Há também o item mágico *Chave de Wynna*, com o mesmo efeito e propósito.

pontos importantes estão bem à vista; lugares estes que receberam nomes de antigos professores sêniores, hoje ausentes, e outras figuras ilustres.

A **Praça Nereus** é onde surgem aqueles que chegam por magias ou portais de acesso, diante da **Administração Talude** — na verdade um grandioso templo de Wynna, muito similar ao original pré-reforma, incluindo as belas estátuas gêmeas da deusa guarnecendo suas laterais. Aqui ficam o escritório do reitor e outros setores burocráticos. Não muito distante está o imenso **Anfiteatro Taandus**, capaz de conter qualquer número de espectadores, onde são ministrados cursos, palestras e espetáculos. Salas de aula mais convencionais (atualmente em número bem menor) são encontradas no **Templo Blavatsky**.

Outra construção gigantesca, a **Biblioteca Zéphyro** contém estantes e prateleiras tão altas que muitos preferem voar para alcançá-las. Perto dali, o **Jardim Esplenda** contém uma área de estudos silenciosa e agradável, com mesas e cadeiras dispostas sob árvores frutíferas. Quando é momento de executar o que foi aprendido, o **Composto Neevus** oferece câmaras próprias sob efeitos específicos para conjurar com mais segurança ou facilidade, enquanto o **Ginásio Ignatus** inclui pistas e arenas para prática de esportes.

A **Casa de Thanatus**, embora atue como enfermaria e hospital universitário, também acumula funções como laboratório alquímico e necrotério. Por insistência do reitor Vladislav, necromante renomado, estudos sobre os vivos e mortos-vivos deveriam ser conduzidos em uma mesma locação — ainda mais considerando o crescente número de estudantes golens e osteon. Para quase todos os alunos, contudo, é um excelente incentivo para evitar se ferir!

Os alojamentos dos estudantes ficam dispostos em três grandes edifícios, **Brix**, **Frecta** e **Gaem**, em vértices opostos da cidade. Seriam respectivamente destinados a bruxos, feiticeiros e magos, mas essa divisão eventualmente seria abandonada, deixando tudo mais informal. Todos contam com aposentos para dois ocupantes, área de convivência, refeitório, sala de jogos e outros. Seus nomes acabariam também designando os maiores grêmios estudantis, sempre envolvidos em disputas e rivalidades. Em geral, isso significa competição amigável, mas às vezes sai de controle. Uma das maiores rixas atuais é entre o elfo mago de combate **Rasdalis Risingstar** e a também elfa **Úrsula Sussurro Noturno**, que além de arcanista é arqueira. As especialidades de ambos fazem com que discussões ocasionalmente acabem em trocas de golpes, flechas e explosões.

Em meio a tantas mudanças, talvez a única certeza na Academia seja a onipresença de **Rashid**. Este antigo e poderoso kemooz, como outros gênios da terra, atuou durante a própria criação de Arton — pois são eles os arquitetos, engenheiros e construtores dos deuses. Não apenas concebeu e construiu a Academia original como também comandou a reforma. Por considerar a instituição sua obra-prima, escolheu viver ali para sempre, como seu zelador e protetor. Paciente e bem-humorado, trata professores e alunos como seus amos, mas é igualmente leal aos regulamentos da Academia, não tolerando trapaças. Velho amigo de Talude, dizem ser o único que conhece seu atual paradeiro, mantendo segredo absoluto a respeito.

A arquitetura sóbria e austera nesta nova Cidadela Universitária é enganadora. Bastam momentos para que o visitante sinta sua energia e entusiasmo, seus estudantes lotando praças e cafés, em debates apaixonados e conjurações ainda destreinadas. Jovens de todas as raças possíveis e algumas impossíveis, dedicados ao caminho da maestria arcana, além de aventureiros convocados para todo tipo de missão. Todos os dias são cheios de maravilhas, descobertas, aventuras. Apesar dos pesares, o sonho mágico de Talude segue em frente.

Acesso, Atividades, Período Letivo

A Academia Arcana não existe em Arton — isto é, não no mesmo Plano material. Foi construída com uma porção do próprio Reino de Wynna, não podendo ser alcançada por meios de viagem mundanos. Contudo, existem formas variadas de chegar, algumas até bem simples e acessíveis; manter a Academia fora de alcance para os interessados, afinal, seria contra os objetivos originais da instituição.

Talvez o meio mais fácil sejam os **portais planares fixos** instalados em vários pontos do Reinado e além.

Cada grande cidade de Arton tem seu próprio portal, incluindo a Cidade Suspensa de Prendick nos Reinos de Moreania e a capital Shin'Yumeng no Império de Jade. Quase todos são elegantes e chamativos, ornados com cristais mágicos, mas existem alguns notoriamente discretos (como aquele em um casebre humilde de Valkaria, onde uma placa apagada diz apenas "Escola de Magia"). Viajantes desavisados imaginam usar esses portais como formas rápidas de cruzar o continente; porém, para manter as energias mágicas necessárias, uma taxa de pedágio bastante pesada (T$ 400 por pessoa) é cobrada para deixar a Academia por um portal diferente daquele por onde se entrou.

A vida de um aluno da Academia Arcana é tudo, menos monótona — principalmente na época atual, enquanto o currículo, a forma de ensino e o próprio espaço da instituição são reformulados. Mesmo assim, alguns parâmetros se mantêm… ao menos na teoria. O período letivo tem duração de quatro anos, com avaliações semestrais e limite máximo de duas reprovações — ainda que suspensões por reprovação sejam raras. Embora ainda conte com professores e salas de aula, a Academia pós-reforma é mais focada em aspectos práticos e experiência de campo. Alunos são regularmente enviados em missões no mundo exterior, ou designados como membros em grupos de aventureiros (nestes casos a Academia também acaba atuando como uma provedora poderosa de recursos). Cursar a Academia não significa necessariamente passar longos meses em internato, apenas manter contato regular com um professor ou mentor designado. Ainda assim, estudantes têm direito a moradia, alimentação e outras necessidades básicas durante o curso.

Vladislav Tpish: mestre necromante, ex-aventureiro e atual Reitor da Academia Arcana

INVENTOS DO CAOS

Para aqueles perturbados com o espaço urbano fechado na Cidadela Universitária, sem vista para o céu, a boa notícia é que esta nova Academia recebeu vários anexos — outros semiplanos, com aparência e propósitos próprios.

Há todo um conjunto destes lugares conhecidos apenas como **Ermos de Wynna**. Se existem de fato, ou apenas surgem conforme a necessidade, não se sabe. Cada um contém uma ambientação fechada simulando algum cenário natural, completo com animais e plantas — ou bioma, como chamam os estudiosos. São planícies, florestas, montanhas, pântanos, praias, cavernas e outras regiões selvagens. Todos podem ser observados livremente por magias ou instrumentos de vidência, mas excursões presenciais são às vezes organizadas, como testes práticos de sobrevivência e combate contra feras.

Os Ermos abrigam fauna comum e mais ou menos inofensiva. O semiplano chamado apenas **Cativeiro**, pelo contrário, contém monstros. São longas alamedas flanqueadas por jaulas, fossos, aquários e outros meios de contenção, onde seres como hidras, quimeras e mantícoras podem ser observados. Certas áreas restritas abrigam os únicos espécimes lefeu, aprisionados com as magias mais potentes. Muito mais aprazível é a **Vila dos Professores**,

Ingressando na Academia Arcana

Em Arton, ser arcanista já impõe respeito, mas ser educado na Academia Arcana traz prestígio ainda maior. A universidade é procurada todos os anos por jovens que sonham orgulhar suas famílias ou iniciar carreiras brilhantes, embora as taxas (T$ 20 no ato da matrícula, mais T$ 20 mensais) acabem afastando o camponês comum, ou exigindo grande sacrifício dos pais. Há um programa de bolsas para estudantes sem recursos, mas com um exame de admissão mais rigoroso.

Os testes de admissão acontecem uma vez por ano, pouco antes do Dia do Reencontro. As provas são formadas pelo **Teste de Aptidão**, exigindo uma graduação mínima em conhecimento mágico (basta ser treinado em Misticismo); o **Teste de Moral e Ética**, que raramente leva à reprovação, mas desencoraja candidatos mal-intencionados; o **Teste de Perigo**, por vezes incluindo uma incursão a uma masmorra (real ou simulada), e o **Teste do Reitor**, uma entrevista com o próprio Vladislav (outrora realizada por Talude em pessoa).

um bairro pacato com residências pequenas, mas elegantes, que qualquer professor ou pesquisador pode ocupar. Também é comum que moradas vazias sejam utilizadas para hospedar visitantes ou estudantes especiais.

Por fim, o anexo mais importante na história recente da Academia — e motivador central de toda a reforma — é conhecido como **Bureau Theuderulf**. O nome é uma honraria diplomática ao fundador do reino de Wynlla.

Quase um bairro à parte na Cidade Universitária, este complexo pode ser alcançado apenas através de um grande prédio administrativo. Muito maior por dentro (por ser outro semiplano), o lugar lembra um galpão imenso de teto envidraçado, contendo uma profusão de mezaninos e estações de trabalho. Em cada canto, bancadas e prateleiras com frascos fumegantes, pergaminhos abertos sobre mesas e presos em quadros, telas mágicas exibindo fórmulas e diagramas, forjas operadas por engenhocas com braços metálicos, aparatos incompletos pendurados nas alturas, macas contendo seres conectados a mangueiras, tubos vítreos encerrando criaturas sobre as quais é melhor não pensar muito.

O caos é indescritível. A cacofonia é ensurdecedora, os cheiros derrubariam um minotauro. O Bureau está sempre em mutação, estúdios e oficinas surgindo ou sumindo, ilhas de genialidade aflorando ocasionais em meio ao tumulto — ou por causa dele. O lugar já foi descrito pelo bucaneiro Nargom Mandíbula como "uns duzentos magos bem loucos tentando amontoar seus laboratórios secretos em um só lugar". Assim parece a alguém destreinado em magia e ciência. Ou talvez o pirata não estivesse tão distante assim da verdade.

O propósito do Bureau é pesquisar e inventar. Descobrir novos encantos para armas e armaduras. Novos usos para materiais fantásticos. Novas configurações para golens. Novas medicações para venenos, doenças ou maldições. Novos meios de matar demônios da Tormenta. Para a magocracia de Wynlla, não importa como fazem isso. Só importa que consigam. Então anotem em algum lugar de forma inteligível.

Apesar dos motivos políticos (e gananciosos) que levaram a seu surgimento, o Bureau é um ambiente de otimismo, euforia e esperança. Seus pesquisadores sonham levar vidas melhores para os povos de Arton. Trabalham duro para curar pestes, encerrar guerras, solucionar crises, afastar o mal. Ignoram demandas superiores para focar em seus próprios projetos pessoais e inspirações súbitas. Manipulações de Wynlla tentam influenciar os rumos das pesquisas, mas os gênios do Bureau não podem ser domados — embora, às vezes, possam ser enganados. Tentativas de espionagem para roubar projetos são também constantes.

Aquele que atualmente comanda o Bureau (ou faz seu melhor para tentar) é o artífice anão **Ingrid Lindhomm**. Recepcionar visitantes e delegar missões estão entre seus encargos, mas nem sempre é fácil encontrá-lo: na maior parte do tempo está metido nas entranhas de algum construto gigante, sua grande paixão. É também responsável por negociar projetos e prazos com emissários de Wynlla, sendo possivelmente a razão de seu mau humor extremo, mesmo para os padrões de seu povo.

Estudantes podem se candidatar a estágios no Bureau, como assistentes para qualquer de seus pesquisadores. Não raro, esta tem sido a origem de grande parte dos inventores de Arton. Ou fonte de poderes estranhos para aqueles que sofreram acidentes bizarros, ou acabaram como cobaias involuntárias. O bruxo **Saraphmael** teria sido uma vítima desses acidentes, pois certo dia surgiu no Bureau totalmente sem memória. O mais estranho é que ninguém lembra de tê-lo visto antes…

VECTORA

O MERCADO NAS NUVENS

Arton pode ter sido forjada pelos deuses, mas uma de suas maiores maravilhas veio da determinação e vontade humanas. Elevada aos céus por um dos mais poderosos magos vivos, a cidade voadora de Vectora não apenas trouxe progresso aos reinos, mas também protegeu Arton da Tormenta.

O Dragão da Tormenta pode ter sido o inimigo mais perigoso em todos os tempos. Para detê-lo, o arquimago Vectorius derrubou sua maior criação sobre o monstro. Salvou o mundo, mas o preço foi alto: a Manobra Vectora causou danos incalculáveis à cidade. Mas, como dizem nos negócios, "crise é oportunidade". E Vectorius, acima de tudo, é um negociante.

CICATRIZES ORGULHOSAS

Derrubar uma montanha sobre o maior dragão do mundo não foi realização simples. O Dragão da Tormenta havia triunfado sobre heróis, exércitos, os próprios Dragões-Reais. Poderia destruir Arton. Vectorius, pragmático, concordou em sacrificar sua maior obra simplesmente por não existir alternativa.

A cidade foi evacuada, sua população mercante acolhida pelos reinos. Uma vez em posição, o arquimago dissipou os efeitos que mantinham a estrutura em voo. Com o impacto, suas construções desabaram, suas avenidas racharam em abismos. A própria mon-

Cidade de Vectora

Lema: "Oportunidades nos Céus".

Brasão: de azul dez besantes de ouro em 4, 3, 2 e 1; uma nuvem de prata movente do chefe brocante sobre tudo.

Gentílico: venturiano.

Regente: Vectorius.

População: 40.000 residentes, mais de 40.000 a 80.000 visitantes a qualquer dado momento.

Raças Principais: varia conforme o ponto do trajeto.

Divindades Principais: Tibar, Wynna.

tanha que suportava a cidade foi destroçada. Para todos os efeitos práticos, Vectora havia sido destruída.

Dizem que o arquimago vagou melancólico pelas ruas destroçadas, pelas ruínas do antigo lar. Enquanto perambulava, fazia algum tipo de contagem: teria sido o tempo que deu a si mesmo para ceder ao pranto. Quando terminou, ergueu a cabeça, os olhos faiscando propósito. Já planejava a reconstrução.

Foram meses de planejamento, contabilizando recursos, reunindo os melhores entre os melhores dos reinos: arquitetos, engenheiros, inventores, trabalhadores. A maior parte da vasta fortuna pessoal foi destinada ao projeto. Favores foram cobrados de nações salvas da destruição. Nobres e regentes de toda Arton atuaram como investidores: tinham total disposição em restaurar Vectora, bem como em tomar parte em seus lucros futuros. Entre os maiores interessados, a magocracia de Wynlla buscava um acordo vantajoso para comercializar sua produção de itens mágicos na cidade. O **Tratado da Centelha** foi assinado.

Fato interessante é que esse pacto implica em uma sociedade indireta com Talude, rival de Vectorius pelo título de maior arquimago de Arton: os produtos fabricados em Wynlla seriam projetados em sua Academia Arcana. Rumores maldosos dizem que a recente reclusão de Talude teria sido motivada por esse acordo, imposto pela regência de Wynlla.

O Mercado nas Nuvens mudou. Com a magia de Vectorius, sua base montanhosa poderia ser restaurada como era — mas um artífice de Tamu-ra ofereceu ao arquimago ideia melhor. Os destroços seriam emendados através da arte tamuraniana *kintsugi*, uma técnica artesanal para reparar cerâmicas e porcelanas, preenchendo as rachaduras com algum metal precioso. Sua filosofia é aceitar as imperfeições e a passagem do tempo como parte da vida: em vez de esconder avarias, estas são expostas e valorizadas, revelando nova beleza. Hoje, as antigas rachaduras brilham luz dourada contra a rocha escura, eternizando a vitória contra o Dragão da Tormenta como parte de sua história e tornando a visão da cidade nos céus ainda mais magnífica.

Vectora também foi expandida, buscando amenizar a antiga aglomeração compacta de comércios, bem como acolher visitantes com mais conforto. Novos pavimentos flutuantes foram conectados às laterais por pontes suspensas; graças a essas "ilhas", como seriam chamadas, a área urbana total praticamente dobrou. Suas ruas lotadas e bazares tumultuados são coisa do passado. Isto é, boa parte do tempo.

Trajeto e Acesso

A rota de Vectora mudou várias vezes ao longo de sua existência, e segue mudando. Mesmo com cada vez mais pontos de parada, ficando alguns dias em cada um, o trajeto sempre faz uma volta completa por ano.

A chegada de Vectora é motivo de algazarra, mesmo para quem não visita a cidade; sua simples presença é mais que suficiente para tumultuar qualquer lugar. Ela nunca se atrasa: comunidades em sua rota programam colheitas e manufaturas para coincidir com a chegada da cidade-mercado. Arautos a anunciam com antecedência suficiente para que o furor tome conta de qualquer cidade no itinerário. Alguns povoados que não são pontos de parada mas estão no trajeto realizam festivais pela simples passagem de Vectora sobre suas cabeças!

A cidade viaja a poucos quilômetros de altitude. Vectora nunca aterrissa: ao "atracar", apenas reduz a altitude para 200 ou 300 metros, suficiente para ser alcançada com mais facilidade, mas ainda evitando colisões com torres. Vectora percorre centenas de quilômetros por dia. Para alcançar pontos longínquos, pega "atalhos" — a cidade é transportada para outro Plano, onde grandes distâncias no mundo material são percorridas mais rapidamente. Durante essas jornadas, às vezes alcança certos reinos dos deuses, com algumas cidades extraplanares no itinerário.

Apesar da dificuldade óbvia em visitar uma cidade voadora, há muitas formas de chegar a Vectora. O meio mais fácil são os **ancoradouros** disponíveis em algumas metrópoles, como Valkaria; gigantescas torres metálicas onde correm gôndolas em cabos mágicos. Custa apenas T$ 2 por pessoa, sendo o meio de acesso mais barato, mas com filas de horas. Para quem não quer esperar e nem pagar muito, **aeronautas goblins** literalmente brigam por passageiros, sabotando ou até atacando os veículos rivais. Custa T$ 10 (negociáveis) por pessoa, mas está longe de ser seguro — em média uma em cada três viagens resulta em queda, pela própria precariedade do veículo ou alguma atitude radical da "concorrência". Opções mais seguras, como montarias aladas, tapetes voadores e conjuração de feitiços de voo e transporte, variam entre T$ 100 e T$ 400.

O **Campo de Levitação** que mantém Vectora nos céus é uma das mais poderosas magias já conjuradas por um mortal. Não apenas faz a cidade voar como preserva sua integridade, incluindo o novo "arquipélago" de ilhas mantidas sempre nas mesmas posições relativas. O movimento da montanha nos céus não abala construções, nem sequer é percebido por seus ocupantes. O clima também é amenizado, evitando que ventos fortes derrubem mercadorias (e mercadores) da cidade.

Política e Leis

Apesar da recente aliança comercial com Wynlla, Vectorius segue como prefeito e autoridade máxima. Mas ele não comanda sozinho — sob sua liderança está o **Conselho dos Seis**, formado por arcanistas de sua escolha, substituídos de tempos em tempos.

A ordem local é mantida pela **Milícia de Vectora**. Guardas circulam em pequenos grupos, comandados por um oficial equipado com itens mágicos. Uma unidade especial da Milícia, a **Patrulha Celeste**, é formada por cavaleiros em montarias voadoras conhecidas como baleotes. Em grandes emergências os próprios membros do Conselho dos Seis podem intervir. Vectorius raramente se envolve em casos domésticos, mas atua como juiz quando necessário.

Eu Acredito que Posso Voar

Atualmente expandido, o efeito de levitação ao redor do Mercado nas Nuvens se estende 200 metros além das bordas da cidade, abrangendo os novos anexos. Personagens e itens no interior do campo estão constantemente sob efeito de *Queda Suave*, a magia *Voo* tem duração indefinida e raças capazes de voar podem fazê-lo sem custo em PM.

Viajando em Grande Estilo

É permitido viajar a bordo de Vectora: embarcar em um ponto, permanecer na cidade e desembarcar em outro lugar. Não residentes pagam uma taxa de T$ 10 por dia de viagem. Os "passageiros" devem comprar papéis de viagem em postos da Milícia ou estalagens certificadas. Todas as noites, patrulheiros da Milícia percorrem estalagens e tavernas para conferir os papéis. A fiscalização pode ser evitada (Furtividade CD 20) e papéis de viagem podem ser forjados (Enganação CD 25). Visitantes apanhados sem os papéis devem pagar a taxa no ato, além de uma multa de T$ 300. Durante visitas a outros Planos a permanência é mais cara (T$ 100 por dia) e a fiscalização, mais rigorosa (CD 30, multa de T$ 600).

Vectora visita diferentes reinos e acolhe diferentes povos — e trata de informar todos sobre seus regulamentos. As leis locais podem ser consultadas em inscrições espalhadas em monólitos pela cidade, magicamente legíveis por qualquer ser inteligente. As mais importantes são:

- **É proibido causar prejuízo a pessoas.** Em Vectora pode ser difícil saber a diferença entre pessoa e monstro. Por esse motivo, seres monstruosos (mas que tenham inteligência e saibam se portar) são protegidos pela lei, livres para circular ou até estabelecer negócios. "Causar prejuízo" inclui coisas como atacar, matar, roubar ou conjurar feitiços prejudiciais.
- **É proibido o porte ou comércio de tóxicos.** Drogas, venenos e substâncias semelhantes são barrados em Vectora. É a lei mais flexível, confusa e difícil de fiscalizar — muitos produtos disponíveis são inofensivos para alguns seres e venenosos para outros. Além disso, tavernas vendem vinho e comerciantes hynne vendem charutos...

As Regras da Lei

Embora em termos de história a interpretação das leis de Vectora possa variar, é útil para o mestre ter diretrizes sobre como elas funcionam em termos de regras — especificamente, sobre o que constitui "prejuízo", "pessoas", "tóxicos" e "magias restritas".

Prejuízo, além de atacar, causar dano ou hostilizar de maneira geral, inclui lançar magias ou efeitos que exigem teste de resistência. Assim, mesmo uma magia como *Enfeitiçar* ou um poder como Postura de Combate: Provocação Petulante constituem "prejuízo" e são proibidos.

Pessoas são quaisquer criaturas com Inteligência –3 ou maior. Seres inteligentes mas bestiais (por exemplo, humanoides ferozes com Int –2) são protegidos pela lei, mas na prática devem refrear suas tendências violentas ou sofrerão consequências.

Tóxicos são todas as substâncias com efeitos que exigem um teste de resistência. Tecnicamente, isso se aplicaria a bebidas alcoólicas, mas elas são permitidas.

Por fim, magias restritas são aquelas de Encantamento, Evocação, Ilusão e Transmutação. Além de ilegais, elas são barradas magicamente. O Campo de Restrição envolvendo a cidade exige um teste de Misticismo (CD 25 + custo em PM da magia) para conjurar estas magias. Mesmo em caso de sucesso, o ato ainda é ilegal.

• **É proibida a conjuração de magias restritas.** Aplica-se a todas as magias que causem ferimentos ou que afetem a mente do alvo — para impedir que conjuradores tenham vantagens ilícitas em negociações. O porte ou comércio de itens contendo tais magias não é proibido, mas requer autorização especial emitida pela Milícia.

Não existe prisão em Vectora. Crimes são punidos com a apreensão dos bens do criminoso, seguida de expulsão da cidade. Quando os criminosos são aventureiros, costumam ser levados ao Castelo Vectorius, onde o arquimago pode negociar que realizem alguma tarefa como pena. Um caso famoso é o do ex-pirata aéreo **Frogon Celestia**, capturado após um ataque fracassado e convertido em aventureiro de confiança de Vectorius.

Vectora Renascida

Muito do projeto urbano original foi preservado, mas várias localidades e edificações foram transferidas para ilhas próprias. Essa medida proporcionou muito mais espaço para mercados e bazares na região central. Mesmo assim, com poucos quilômetros de diâmetro, Vectora é relativamente pequena — e densamente construída. São milhares de estabelecimentos, sendo impossível visitar todos durante os poucos dias de cada parada. Alguns aventureiros afirmam ser mais fácil e rápido adquirir tesouros mágicos explorando a masmorra mais próxima…

Para recém-chegados, normalmente o primeiro ponto visitado será o **Parque de Entrada**. Situada no extremo sul da montanha voadora, esta ilha contém uma bela planície com árvores floridas, funcionando como "pista de pouso" para visitantes que chegam de formas variadas. O Campo de Restrição não afeta esta área, permitindo que magias funcionem normalmente. Aqui também é onde fica a estação de desembarque para as gôndolas dos ancoradouros.

Grandes vias arborizadas, com mais de dez metros de largura, cruzam a cidade e delimitam os bairros principais. Os estabelecimentos mais famosos ou caros — de lojas a estalagens — ficam às suas margens. Há também uma avenida principal panorâmica que circula a cidade inteira, passando por todas as pontes suspensas para as ilhas. Proporciona uma vista inesquecível das alturas, sendo a favorita daqueles que visitam Vectora a passeio.

Para facilitar a missão de encontrar aquilo que se quer (ou pelo menos torná-la possível), cada bairro é especializado em um tipo de comércio. Assim, o bairro **Mucro** é famoso por suas armas, armaduras e equipamento de aventura em geral. **Numen** é especializado em produtos de origem animal ou vegetal, de ervas a animais e monstros vivos. **Gal'mi** negocia todos os tipos de golens e seus componentes, incluindo reparos e aprimoramentos. **Magus** oferece itens mágicos, produtos alquímicos e componentes materiais para magias, enquanto **Bara** é especializado em cultura e entretenimento, com bardos, livreiros e tavernas. Essa divisão não é rígida — há bazares e empórios de todos os tipos em todos os bairros —, mas certamente será mais difícil adquirir uma armadura em Magus, ou encontrar uma casa de ópera em Mucro.

Antes situada no cruzamento entre as avenidas principais, a **Praça do Conselho** fica hoje em sua própria ilha. É onde está a Prefeitura, um impressionante palácio onde estão sediados o Conselho dos Seis e o comando da Milícia. Operações de importância vital são realizadas aqui, como a administração do comércio,

a manutenção dos Campos de Levitação e Restrição e a própria navegação da Vectora. Alguns setores são abertos à visitação pública, oferecendo exposições permanentes sobre a história da cidade e relíquias de lugares exóticos. No entanto, áreas mais restritas são fortemente protegidas por meios mundanos e mágicos.

Embora muitos pensem em Vectora como uma utopia comercial, existe aqui o **Submundo de Vectora**. O nome é bastante literal: uma rede de cavernas e túneis permeando a montanha, com entradas secretas em vários pontos da cidade. No passado teria sido uma masmorra infestada de monstros — algumas de suas áreas ainda são assim. Hoje, abriga bazares sinistros onde tudo que é ilegal na superfície pode ser obtido, pelo preço certo. Por que Vectorius permite sua existência? "Para dar aos aventureiros o que fazer" teria afirmado certa vez... Alguns suspeitam de algo mais sinistro. O feiticeiro sulfure **Mider**, nascido e criado em Vectora, ronda o Submundo e, segundo boatos, é líder de um culto sszzaazita.

Por fim, o fabuloso **Castelo Vectorius** domina a ilha principal. Foi restaurando com a mesma técnica *kintsugi*, tamanha a satisfação de Vectorius com o resultado; suas torres altivas hoje ostentam grandes rachaduras preenchidas com ouro.

Embora seus poderes sejam impressionantes em qualquer campo, Vectorius é o maior especialista em magia elemental da terra na Criação, como comprova sua capacidade de levitar uma montanha inteira. Esse fato se reflete em sua morada: as amplas câmaras e salões são povoados de estátuas, em todos os tamanhos, representando todas as pessoas e criaturas possíveis. Quem visita o castelo jura que superam a população de algumas cidades!

O castelo também abriga as habitações do Conselho dos Seis, além de trezentos criados, guardas e assistentes, tesouros incríveis e igual número de perigos. Não há ladino em Arton que não sonhou saquear o lugar. Vários que tentaram, hoje, fazem parte do acervo de estátuas.

Com tantas salvaguardas, é raro que o Castelo Vectorius ou seus ocupantes sejam perturbados. Dois incidentes são dignos de nota: um ataque da arquimaga élfica Nielendorane, que certa vez arrasou parte do castelo — prontamente restaurado momentos depois; e uma malsucedida tentativa de assassinato perpetrada por um malabarista hynne com delírios de grandeza, que acreditava ser capaz de destruir Vectorius com sua técnica de arremessar projéteis. O pequeno fascínora foi chutado da cidade e seu atual paradeiro é desconhecido.

Compras em Vectora

Em termos de jogo, todos os itens e serviços presentes em *Tormenta20*, nos capítulos "Equipamento" e "Recompensas", estão disponíveis em Vectora por seus custos normais, incluindo versões com melhorias e/ou materiais especiais. Porém, nem todos são mercadorias em prateleiras de lojas comuns. Itens mágicos, principalmente, são adquiridos como artigos de luxo, de colecionadores ou mercadores especializados, e podem gerar grandes leilões. Regras padrão para barganha (Diplomacia) se aplicam.

Itens e serviços mundanos podem ser encontrados sem testes. Itens mais raros exigem testes de Investigação:

- Armas de fogo e suas munições. CD 20.
- Itens superiores (1 ou 2 melhorias). CD 25.
- Itens superiores (3 ou 4 melhorias) ou itens mágicos menores. CD 30.
- Itens mágicos médios. CD 35.
- Itens mágicos maiores ou armas, armaduras e escudos específicos. CD 40.
- Artefatos. CD 50. Embora artefatos tipicamente não estejam à venda, Vectora já sediou negociações de relíquias muito poderosas, em acordos secretos ou leilões privados — diz-se que Mestre Arsenal, quando ainda mortal, visitava a cidade para obtê-los. O valor por uma única destas peças atinge não menos de T$ 500.000, podendo chegar a quantias que fariam falir um pequeno reino. Devido às grandes somas e poderes envolvidos, a presença de um artefato na cidade costuma chamar atenção.

Cada teste de Investigação demora 1d4+1 horas. Em caso de falha, o item não está disponível no momento (o personagem não pode tentar novamente na mesma aventura).

CAPÍTULO
2
ALÉM
DO REINADO

O Reinado é o coração de Arton, o sonho da Caravana dos Exilados de Lamnor e palco de eventos históricos nos últimos séculos. Contudo, Arton é muito mais que o Reinado. Nas terras sem lei do decadente Império de Tauron, nos domínios macabros de Aslothia, nos picos gelados das Uivantes, nos quartéis odiosos da Supremacia Purista, um aventureiro que só conhece o Reinado é visto como um mero aprendiz.

Após dar os primeiros passos nos reinos onde sempre se pode voltar a uma aldeia amigável, onde as autoridades estão do lado certo, onde inimigos são a exceção e não a regra, um herói está pronto para os verdadeiros desafios... Para desbravar as terras além do Reinado.

Ainda Mais Diversos

A civilização não existe apenas no Reinado, é claro. Na verdade, quando os refugiados de Lamnor chegaram a Arton Norte, encontraram diversas civilizações já bastante sólidas — da República de Tapista à tirania de Sckharshantallas ou às nações orgulhosas dos Ermos Púrpuras. Contudo, para a maioria dos lamnorianos essas civilizações eram estranhas, coloridas, cheias de costumes inusitados e tradições únicas.

Em Lamnor, o povo vivia em aldeias e castelos. Senhores de terras lideravam seus súditos e reis batalhavam por orgulho e poder. Esses costumes foram incorporados ao Reinado, embora tenham sido mesclados às práticas dos povos nativos de Ramnor. Contudo, a maior parte das terras que hoje fica além do Reinado manteve sua identidade mais próxima do que era antes, sem interferência dos refugiados. Em muitos casos, sem interferência de humanos!

O Império de Tauron, um dos grandes poderes políticos do continente, tem costumes e história à parte dos reinos humanos. Seus habitantes, os minotauros, vivem segundo os dogmas do antigo Deus da Força, numa sociedade guiada pelo lema de que "o forte deve proteger o fraco". Essa crença se traduziu numa república (algo impensável para os lamnorianos!), então num império conquistador. Os minotauros tinham práticas escravistas e mesmo hoje, quando essa atrocidade foi abolida, em grande parte se acham superiores ao resto dos povos. A morte de Tauron foi um dos fatores que levou à quase dissolução do Império e o caos resultante fez com que muitos pequenos tiranos surgissem nas províncias.

Sckharshantallas é outra terra que manteve sua identidade ancestral — porque toda ela vem de apenas uma figura. Sckhar, o Dragão-Rei do Fogo, considera que o reino é seu covil pessoal. Assim, tudo que está lá, incluindo o povo, é sua propriedade. Sckharshantallas é povoado por humanos, mas a mentalidade dracônica é dominante. Além do próprio rei, existem seus incontáveis filhos, meios-dragões que ocupam posições de poder em cada cidade e castelo.

A influência dracônica também é sentida nas Uivantes, que já foi lar e tumba de Beluhga, a Dragoa-Rainha do Gelo. Uma terra fria e inclemente com sua própria cultura e sua própria fauna, esta cordilheira se mostra mais letal que qualquer masmorra para aqueles que chegam despreparados. Quando uma nevasca pode cegar instantaneamente e o chão fofo de neve impede movimentos rápidos, um aventureiro experiente pode se ver mais indefeso que um plebeu.

Humanos também não dominam as Sanguinárias, outra cadeia de montanhas que desafia os maiores heróis. Este é o território dos monstros, incluindo versões gigantescas de criaturas que normalmente já seriam perigosas. As pequenas comunidades humanas se preocupam em sobreviver ante a contínua devastação das feras.

Ainda Mais Perigosos

E mesmo as terras humanas além do Reinado são ameaçadoras.

Aslothia é o antigo reino de Portsmouth, uma terra onde a magia era proibida e as companhias mercenárias patrulhavam cada aldeia. Já tendo sido parte de Bielefeld e se separado do reino numa sangrenta guerra civil, esta nação foi manipulada num estratagema secular da família nobre Asloth. Quando chegou o momento certo, o Conde Ferren Asloth realizou um ritual que sugou a vida da terra, ergueu os mortos e afundou o reino numa escuridão lúgubre. Tornou-se um poderoso Arquilich. Seu domínio foi rebatizado como Aslothia, o Reino dos Mortos.

Já as Ruínas de Tyrondir não têm mais governo, pois foram devastadas com a queda dos fragmentos de um cometa. O que já foi um reino humano, parte integral do Reinado, hoje é uma desolação selvagem onde bandos disputam recursos escassos, onde aldeias feitas de lixo resistem a saqueadores, onde heróis fazem de tudo para sobreviver.

Aqueles que talvez sejam os maiores vilões de Arton também estão numa terra humana. Mais do que isso: são *apenas* humanos. São a Supremacia Purista.

Ex-Membros do Reinado

Até pouco tempo atrás, o Reinado ocupava quase todo o continente norte. Assim, as terras "além do Reinado" já foram parte da coalizão. Algumas guardam simpatia pela antiga aliança. Outras buscam vingança por ofensas reais ou imaginárias.

Tapista foi a primeira nação a se desligar do Reinado. Isso não chegou a ser surpreendente, já que os minotauros tinham costumes muito diferentes dos povos humanos. Quando uma série de incidentes diplomáticos levou às Guerras Táuricas, Tapista anexou os reinos de Hershire, Petrynia, Fortuna, Lomatubar e Tollon, formando o Império de Tauron.

Durante as Guerras Táuricas, as insatisfações de três reinos levaram ao seu desligamento do Reinado. Nova Ghondriann (quase ignorado pelo resto de Arton e relegado a um papel secundário na política), Salistick (guiado por um credo de que a medicina devia estar disponível a aliados e inimigos) e Callistia (provavelmente apenas para se opor a seu rival Namalkah) se uniram na Liga Independente. Mas a Liga não duraria — Sambúrdia deixou a coalizão anos mais tarde, guiado por interesses econômicos, e acabou por engolir Nova Ghondriann e Callistia, formando as atuais Repúblicas Livres. Salistick se manteve verdadeiramente independente.

A tomada do Reino de Yudennach e formação da Supremacia Purista provocou as próximas saídas do Reinado. O Reino de Yudennach era rival de Deheon e a família real historicamente buscava o posto de Reis-Imperadores. Contudo, depois que seu rei foi banido e Shivara assumiu o trono, os puristas tomaram o poder. A instabilidade da guerra fez com que nações mais antigas que o Reinado, como Khubar, se desligassem. O desaparecimento de Shivara provocou o afastamento e a dissolução de seu antigo reino, Trebuck. E, em meio a isso, Portsmouth se aliou à Supremacia e se tornou o reino morto-vivo de Aslothia.

Por fim, a presença de Sckharshantallas no Reinado sempre foi ainda mais incômoda e duvidosa até mesmo que a de Tapista. Ninguém sabe por que o Dragão-Rei um dia quis fazer parte da coalizão, mas muitos suspeitam que fosse apenas mais uma maneira de brincar com as vidas dos bípedes. Vários nobres consideram que o dragão oferece menos perigo estando afastado da política dos mortais.

Muitos veem a união de todo o continente sob o estandarte do Reinado como uma época dourada, uma utopia que deve ser reconquistada a qualquer custo. No entanto, nenhum dos ex-membros parece desejar voltar à coalizão. Talvez permaneçam, para sempre, terras além do Reinado.

Uma ditadura guiada pelo ódio, extremamente militarizada e pregando o extermínio de todos os povos não humanos, a Supremacia quase venceu a Guerra Artoniana e hoje é um dos maiores desafios para heróis aventureiros. Cruzar suas fronteiras significa tornar-se um vilão tão horrendo quanto eles, lutar constantemente… ou morrer.

Ainda Mais Aventurescos

Mas não existe só maldade além do Reinado. Fora das fronteiras da coalizão também se encontram algumas das maiores concentrações de aventureiros do mundo conhecido.

Salistick, o Reino sem Deuses, é uma nação de céticos racionais e cientistas obstinados, que avançou a medicina a ponto de rivalizar com os milagres dos clérigos. O que é necessário, já que os salistienses não acreditam em divindades e neste lugar a magia divina não funciona!

Smokestone é uma cidade fora da lei, onde pistoleiros duelam e pode-se comprar as melhores armas de fogo do mundo. Svalas é um pequeno reino cheio de tipos exóticos, muitos refugiados da Supremacia Purista, onde a rainha recebe até mesmo aventureiros iniciantes — pois eles podem salvar a nação inteira. As Repúblicas Livres de Sambúrdia são um vasto país de príncipes mercadores, onde o comércio impera e qualquer um pode enriquecer.

E Nova Malpetrim é a capital dos aventureiros de Arton — fora do Reinado, uma cidade por onde passaram quase todas as grandes sagas, lar de figuras lendárias e ponto de partida de grandes expedições. São poucos os heróis artonianos que não beberam em suas tavernas… e que não saíram da cidade com alguma história extraordinária.

Além do Reinado há desafios com que alguns podem apenas sonhar. Muitas aventuras começam nestas terras… E muitas também terminam, com triunfo ou com tragédia.

SUPREMACIA PURISTA

O EXÉRCITO COM UMA NAÇÃO

Uma nação militarizada e movida por um único objetivo — o extermínio das raças não humanas —, a Supremacia Purista é um dos maiores flagelos de Arton. Sob um governo totalitário, todos os recursos do país são voltados à expansão da sua máquina de guerra, fazendo com que os territórios puristas sejam dominados por fortalezas, quartéis e acampamentos militares. A marcha incessante dos batalhões deixa o solo cinzento. A fuligem das oficinas escurece os céus. Aqui, a própria terra é agressiva, o próprio céu é opressor e não existem cidadãos... apenas soldados.

HISTÓRIA

A origem da Supremacia Purista remonta à chegada da casa nobre **Yudennach** ao continente norte, junto da Caravana dos Exilados. Durante o êxodo, o patriarca da família, Larf Yudennach, havia discordado de todas as decisões do líder Roramar Pruss, pelo simples motivo de que cobiçava a liderança para si. Apesar de arrogante, era um orador implacável e reuniu diversos seguidores a sua causa.

Com a fundação de Deheon, Larf foi um dos aristocratas que formaram a corte do reino. Porém, quando percebeu que não conseguiria tomar o trono para si, partiu com seu clã para formar sua própria nação, na fronteira nordeste. Uma vez nas novas terras, o patriarca realizou acordos comerciais proveitosos, alianças oportunistas e ataques traiçoeiros, que encheram os cofres de sua casa rapidamente.

Quando os antigos reinos de **Svalas** e **Kor Kovith** se recusaram a servir aos Yudennach, foram invadidos e anexados. A conquista foi rápida e eficiente, pois Larf havia incutido em seus soldados uma doutrina de violência e crueldade sem igual. Essa ideologia se espalhou pelo povo, que ao longo dos anos se tornou agressivo e militarista. No resto do Reinado, diziam que os Yudennach não governavam uma nação com um exército, mas sim um exército com uma nação.

GOLPES E CONSPIRAÇÕES

Nos séculos seguintes, a família Yudennach se manteve como grande rival de Deheon, sempre cobiçando a liderança, sempre em busca de uma justificativa para um ataque. A justificativa surgiu durante o governo do **Príncipe Mitkov Yudennach**. Um descendente de Larf tão cruel quanto o próprio, mas sem sua genialidade, Mitkov arquitetou uma trama para usurpar o trono do Rei-Imperador Thormy. O plano envolveu uma série de manobras políticas destinadas a voltar os demais reinos contra Deheon. Em meio ao estratagema, Shivara se viu forçada a um casamento de interesses com Mitkov. Porém, o Príncipe subestimou o Rei-Imperador — Thormy estava ciente de tudo e, vencendo-o num duelo, derrubou-o do próprio trono. Pela primeira vez, a família Yudennach perdia o controle de suas terras, que passaram para Shivara.

Shivara, que logo assumiu o trono do Reinado — ironicamente conseguindo pela diplomacia o que seu ex-marido falhara em conseguir pela conspiração —, começou a trabalhar para mudar a mentalidade retrógrada do reino, revogando leis injustas e punindo nobres tirânicos. **Hermann Von Krauser**, um militar

"Eu não sou como seu ex-marido. Mitkov era um tolo com aspirações à monarquia. Ele esqueceu do mais importante: Larf Yudennach não fundou uma nação; fundou um exército. Eu não sou rei, nem almejo ser. Sou o General Supremo Hermann Von Krauser e, sob a minha guarda, Arton será uma única hierarquia, comigo no topo e fileiras intermináveis abaixo. Será perfeito. Será limpo. Será eterno."

— Hermann Von Krauser, para a Rainha-Imperatriz Shivara, logo antes de capturá-la e declarar guerra ao Reinado

reformado e líder secreto dos puristas, percebeu nisso a possibilidade de um golpe de estado. Ordenou que seu segundo em comando, o Lorde General Vikras Klinsmann, reunisse nobres e oficiais ressentidos com os ideais progressistas da Rainha-Imperatriz e criasse o Estado Purista Independente, uma separação do Reino de Yudennach. Ao fazer isso, atraiu a atenção de Shivara que, ao viajar até lá para investigar, caiu em uma emboscada e foi capturada. Com a monarca fora do caminho, Von Krauser enfim saiu das sombras — declarou-se regente do reino, rebatizou-o como Supremacia Purista e mudou o seu próprio cargo para o de General Supremo, um ditador vitalício com poderes absolutos.

A Guerra ao Reinado e os Tempos Atuais

A primeira ação de Von Krauser como General Supremo foi declarar guerra ao Reinado. O conflito se alastrou por todo o continente e causou destruição e morte em uma escala jamais vista, ficando conhecido por conta disso como **Guerra Artoniana**. Felizmente, após cinco anos de batalhas, um grupo de aventureiros formado pelo paladino Lothar Algherulff, pelo pirata Nargom, pelo bárbaro Klunc e pelo mago élfico Aeripharian resgatou a Rainha-Imperatriz. Quando a Supremacia Purista atacou a capital do Reinado, esses mesmos heróis enfrentaram o General Supremo, derrotaram-no e forçaram-no a assinar um armistício, que encerrou a Guerra Artoniana e iniciou uma época de paz.

Porém, mesmo isso não pôs fim à ameaça da Supremacia Purista. Dentro de seu território, soldados ainda treinam, armas ainda são forjadas e, acima de tudo, Von Krauser ainda trama — afinal, um armistício nada mais é que uma suspensão das hostilidades. Um verdadeiro acordo de paz entre o Reinado e a Supremacia Purista nunca foi firmado. E, se depender do General Supremo, jamais será.

Geografia

O território purista é composto por vastidões descampadas e esqueletos de bosques, agora só com os tocos de árvores. A terra é no geral cinzenta e a grande quantidade de oficinas de guerra não ajuda a tornar a paisagem melhor: expelindo fuligem dia e noite, escurecem o horizonte e matam a já combalida vegetação natural.

Apesar de não ser fértil, o território da Supremacia é vasto. Com as mudanças após a Guerra Artoniana, as fronteiras atuais da Supremacia se estendem até pontos estratégicos. Em caso de um novo conflito, os batalhões poderiam marchar sobre diversos reinos.

Povo & Costumes

A vasta maioria da população é formada por **humanos**, fazendo da Supremacia uma das regiões menos diversas de Arton. Isso não é à toa: historicamente, o povo local sempre foi nacionalista e intolerante com estrangeiros, especialmente de outras raças. Com a ascensão dos puristas ao poder, essa cultura se tornou radical. Hoje, não humanos são desprezados ou mesmo hostilizados — na melhor das hipóteses, serão proibidos de comer em tavernas, hospedar-se em estalagens ou mesmo conseguir informações; na pior, serão atacados pela guarda local sob alguma acusação forjada ou exagerada.

As únicas raças não humanas encontradas na Supremacia são goblins e golens. Os primeiros geralmente trabalham como servos de casas nobres ou operários em oficinas; em qualquer caso, são tratados com desprezo e não possuem nenhum tipo de direito civil — são **animais**, não cidadãos. Já golens são fabricados pelo exército como armas de guerra. São propriedade dos batalhões e deles se exige obediência total. Um golem que mostre qualquer tipo de autonomia ou pensamento crítico será destruído a menos que fuja — são **máquinas**, não cidadãos.

Além do nacionalismo e da intolerância, o outro traço cultural marcante da Supremacia é a belicosidade, que se apresenta de duas formas. Nas aldeias do interior, a vida gira ao redor dos "salões de guerreiros", construções onde a comunidade se reúne e o chefe da vila toma suas decisões. Os melhores guerreiros da aldeia habitam esses salões (por isso o nome), cumprindo as ordens do chefe, protegendo a terra e partindo para saquear vilas de outros reinos ou da própria Supremacia. O resto da comunidade trabalha para sustentar os guerreiros do salão — os fazendeiros cultivam sua comida, os ferreiros forjam suas armas… Assim, a única forma de ascender socialmente é através da capacidade marcial.

Já nas grandes cidades, o centro da sociedade são os quartéis. Cidadãos são recrutados, recebem treinamento militar e começam a trabalhar ainda crianças. A hierarquia é rígida e a disciplina é imposta sob pena de punições físicas. Os membros do exército menosprezam os guerreiros do interior por serem rústicos e indisciplinados. Já os guerreiros de salão consideram os soldados fracotes que dependem de formações e ordens para lutar. Embora seja um militar, o General Supremo nunca fez nenhum movimento para mudar a cultura das vilas — ele sabe que os salões e os quartéis produzem tipos diferentes de combatente, cada um com suas forças, e prefere ter ambos à disposição.

Tanto no interior quanto nas cidades, a Supremacia é um lugar de leis rígidas e punições severas. Nas aldeias, tradições arcaicas podem facilmente fazer qualquer um ser espancado ou mesmo executado, e a única defesa contra a palavra de um chefe é enfrentar e derrotar seus campeões. Na parte "civilizada" do reino, a situação é pior. Para impor a disciplina de que precisa para seus planos, Von Krauser instituiu toques de recolher e orbes de vigilância por todos os cantos, e a menor das desobediências é respondida com captura ou invasão domiciliar.

Religião Estatal

A Supremacia possui uma religião oficial, comandada pelo **Templo da Pureza Divina**. O Templo é um caso raro em Arton: uma igreja baseada em dois deuses, **Valkaria** e **Arsenal**, em vez de apenas um.

O credo a outros deuses é desencorajado ou mesmo proibido. Devotos de Azgher, Lena, Kallyadranoch, Oceano, Tenebra, Thyatis e Wynna podem exercer sua fé, mas precisam sempre portar algum tipo de identificação visível; caso contrário, serão considerados criminosos. A exceção são pequenos cultos de lavradores no interior, que rezam a Allihanna por boas safras e são ignorados pelas autoridades. Enquanto isso, Aharadak, Hyninn, Khalmyr, Lin-Wu, Marah, Megalokk, Nimb, Sszzaas e Thwor são proibidos. A pena para devoção a essas divindades é a morte.

A igreja de Tanna-Toh é um caso à parte. Devido a um antigo acordo secreto, conhecido apenas pelo regente da Supremacia Purista e pelo sumo-sacerdote da Deusa do Conhecimento, a nação permite abertamente essa fé. Ainda assim, seus clérigos são atentamente vigiados por espiões para que não espalhem segredos táticos ou quaisquer assuntos de estado.

Supremacia Purista

Nome Oficial: Sacro-Suprema Hierarquia Purista.

Lema: "Pela Pureza de Arton".

Brasão: de vermelho um besante de prata carregado de um leopardo de negro lampassado do campo.

Gentílico: purista.

Capital: Kannilar.

Forma de Governo: ditadura totalitária.

Regente: General Supremo Hermann Von Krauser.

População: 5.250.000.

Raças Principais: humanos, goblins, golens.

Divindades Principais: Valkaria, Arsenal, Tanna-Toh, Sszzaas.

GOVERNO

O General Supremo governa a Supremacia de forma autocrática, acumulando as funções de chefe de estado, comandante do exército e líder absoluto dos puristas. Von Krauser é um veterano de incontáveis conflitos que serviu em todas as patentes do exército até atingir o posto de Lorde General — em sua juventude, era costume que mesmo filhos da aristocracia começassem servindo como recrutas, para vivenciar todos os aspectos da vida militar. Após uma carreira impecável, aposentou-se e desapareceu da vida pública, apenas para reaparecer, anos mais tarde, como líder dos puristas, no centro de uma conspiração que culminou com a Guerra Artoniana. Mesmo não tendo sido vitorioso no conflito, o General Supremo mantém controle total entre os puristas — suas ordens são incontestáveis e suas palavras estão acima da lei.

O líder purista é um homem de idade avançada, fato visível em seus cabelos grisalhos e rosto magro e repleto de marcas. Antes da guerra, demonstrava energia inesgotável, mas desde o fim do conflito suas aparições públicas têm sido raras. O motivo para isso seria um ferimento sofrido durante o cerco a Valkaria. O golpe, infligido por Lothar Algherulff enquanto portava Carthalkan, a lendária Espada Cristalina, jamais teria curado. Especula-se que Von Krauser esteja em busca de uma combinação de magia necromântica, experimentos alquímicos e engenhocas goblinoides que o permitam lutar novamente. Se conseguir, um novo conflito em escala global talvez seja inevitável.

Abaixo do General Supremo vem a **Cúpula Purista**, formada por um grupo seleto escolhido por Von Krauser. Os membros da Cúpula recebem suas ordens diretamente do General Supremo e raramente se reúnem ou falam entre si. Abaixo da Cúpula está o exército purista. Como esperado, oficiais do exército têm autoridade sobre todos os militares de menor patente — e, na Supremacia, isso inclui todo o povo. Cidadãos da Supremacia são automaticamente considerados recrutas do exército e, portanto, estão dentro da hierarquia militar. A exceção são os chefes das vilas, que não respondem aos oficiais, obedecendo apenas à Cúpula Purista e ao General Supremo.

As instituições funcionam de forma eficiente. As leis são rígidas e elaboradas de maneira precisa. Além disso, o povo da Supremacia é fanaticamente leal a Von Krauser; casos de insubordinação são raros e, quando acontecem, são punidos sumariamente. O General Supremo comanda seu governo como comanda seus batalhões — de forma firme, brutal e eficaz.

LOCAIS IMPORTANTES

KANNILAR (CAPITAL)

Construída sobre um platô, um ponto elevado escolhido por sua vantagem estratégica de defesa, Kannilar é uma metrópole protegida por muralhas inclinadas de concreto repletas de canhões. Estradas largas sobem a elevação até os grandes portões da cidade, onde filas de mercadores com suas carroças aguardam para passar pela vistoria na entrada.

Por dentro, Kannilar possui ruas pavimentadas e sequer uma pedra parece estar fora de lugar. Um visitante tem a impressão de que tudo acabou de ser construído e limpo; não há sujeira, esgotos ou pessoas consideradas indesejáveis à vista. Mesmo as feiras são organizadas, com cada tenda ocupando um espaço delimitado pela burocracia pública. Apesar disso, a cidade é fria e opressiva, com prédios enormes e cinzentos bloqueando a visão. O povo vive em edifícios quadrados e iguais, construídos lado a lado, e as únicas construções que se destacam são as públicas — especialmente a **Fortaleza Dorkenrause**.

Lar ancestral da família Yudennach e atual sede do governo da Supremacia, a Fortaleza é um prédio enorme, quadrado e negro, com escadarias e rampas altas, flanqueadas por estátuas gigantes de guerreiros de todas as eras do reino, em pedestais com dez metros de altura. As janelas são pequenas e gradeadas, mas por dentro há cortinas de veludo vermelho, mobília de madeira Tollon negra e lustres de cristal. É aqui, em um gabinete repleto de encantos de proteção, que o General Supremo recebe oficiais de alto escalão, chefes guerreiros, os membros da Cúpula Purista e emissários estrangeiros. Porém, a maior parte do tempo ele passa sozinho, lendo livros sobre batalhas do passado e analisando mapas do presente, ponderando sobre sua próxima jogada no tabuleiro da guerra por Arton.

WARTON

Esta cidade abriga o maior centro de treinamento purista, razão pela qual é chamada de **"O Quartel"**. Ainda mais do que no resto da Supremacia, aqui praticamente toda a população está ligada aos militares, seja servindo nos batalhões, seja trabalhando em alguma função de apoio, como armeiros ou curandeiros. Não é à toa que foi nesta cidade que os puristas se revelaram ao mundo, ainda sob o nome de Estado Purista Independente e sob comando público de Klinsmann.

Warton fica localizada perto da Garganta do Troll, sendo a cidade da Supremacia mais próxima de Deheon. Essa localização é proposital, permitindo que o General Supremo mantenha a maior parte

de seu contingente sempre perto do reino inimigo. Apenas o próprio abismo impede que os batalhões marchem sobre o Reinado... Mas rumores dizem que os puristas estão trabalhando em um tipo de ponte gigantesca que permitiria que seus soldados cruzassem a Garganta e avançassem sobre Deheon.

O foco militarista de Warton também se manifesta de algumas formas curiosas. Esta é a única cidade da Supremacia que abriga um número significativo de dissidentes da ideologia purista — pois existem aqueles que acreditam nos ideais militares, mas não na doutrina de ódio. O soldado **Diago Hammer** vem tentando encontrar outros que, assim como ele, discordam da intolerância da Supremacia. Contudo, além de muito arriscada, a atividade o coloca num dilema: obedecer a seus superiores ou a seus valores morais?

"Foi a humanidade a raça criada pela Deusa da Ambição. Foi a humanidade a raça criada para superar todas as outras. Nós apenas seguimos os desejos de Valkaria. E, para isso, usamos as armas de Arsenal."

— General Supremo Hermann Von Krauser

O General Supremo, flagelo da liberdade e das raças não humanas, em seu veículo mecanomágico

GALLIENN

A terceira maior cidade da Supremacia (após Kannilar e Warton), Gallienn abriga a **Catedral da Pureza**, a sede do Templo da Pureza Divina, o que atrai milhares de fiéis e soldados todos os anos. Esta é também a cidade mais próxima da famosa Caverna do Saber, onde se encontra o Helladarion, o artefato sumo-sacerdote de Tanna-Toh.

Antes da ascensão purista, a catedral era uma igreja de Keenn, o antigo Deus da Guerra. A igreja fora construída em Gallienn justamente pela proximidade com a Caverna do Saber, para que os clérigos da guerra pudessem servir de olhos do regente e como uma ameaça velada aos devotos de Tanna-Toh. Embora a fé seguida pelos clérigos tenha mudado, eles continuam tendo a missão de dificultar a chegada até o Helladarion.

Quando ainda era um humano, Mestre Arsenal era considerado um herói em Gallienn. Diversos torneios e execuções públicas eram realizados em sua honra e ele prestigiava muitos deles em pessoa. Desde que Arsenal tomou o lugar de Keenn como Deus da Guerra, a adoração do povo local por ele apenas aumentou.

O bardo e paladino da Deusa do Conhecimento **Rehdra Aefirst** vive clandestinamente aqui, com a missão autoimposta de ajudar aventureiros que buscam a Caverna do Saber. Contudo, a presença de um "agitador" já chegou aos ouvidos das autoridades e seus dias podem estar contados…

Oficina Gavanir

Gavanir era uma cidade pequena, distinta apenas por possuir a maior concentração de goblins do reino — cerca de três para cada humano. A origem disso reside no fato de Gavanir ter sido fundada perto do lar de várias tribos goblins. Muitos dos humanoides foram exterminados durante a fundação da cidade, mas outros foram capturados e seus descendentes mantiveram a população goblinoide elevada… com a diferença que não eram mais um povo livre, mas operários mantidos em um regime de trabalho forçado.

Após tomarem o poder, os puristas aproveitaram essa peculiaridade local para converter a cidade em uma gigantesca oficina de guerra. Todos os habitantes que não tinham algum ofício relevante (como ferreiros e alquimistas) foram expulsos; da mesma forma, artesãos e engenheiros de outras cidades foram trazidos para cá. Os prédios foram convertidos em usinas, fábricas e armazéns. E as multidões de goblins foram aproveitadas como mão de obra barata e dispensável.

Hoje, a cidade rebatizada como Oficina Gavanir fabrica todos os tipos de armas, de espadas a canhões e colossos. Os céus são sempre escuros de fuligem e a terra, sempre embarrada pela passagem incessante de caravanas. O tráfego nas imediações da Oficina é intenso, com vagões trazendo ferro, pólvora e outros insumos e levando aquilo que a Supremacia mais produz — instrumentos de morte. Em laboratórios secretos, invenções terríveis são desenvolvidas. Dessas, uma das piores é a pesquisa do **Doutor Marek Dralav**, que busca criar um soldado perfeito a partir de uma mistura de humanos e golens, e tem usado como cobaias aldeões capturados de outros reinos.

Monte Kovith

No centro do território que foi o reino de Kor Kovith há uma região montanhosa que forma o ponto mais elevado da Supremacia. O mais alto dos picos, com mais de três quilômetros de altitude, é o Monte Kovith. Embora não seja tão alto quanto as Uivantes ou as Sanguinárias, o Monte Kovith é íngreme e difícil de escalar. Na Supremacia, diz-se "é como escalar o Kovith" quando se fala de uma tarefa quase impossível.

As montanhas também foram usadas como esconderijo por guerrilheiros kovith que lutaram contra a dominação de seu reino séculos atrás. No entanto, os soldados bem treinados da Casa Yudennach conseguiram encontrar e praticamente eliminar essa resistência. As antigas cavernas dos rebeldes ainda existem e podem servir de abrigo para viajantes e aventureiros, mas não sem risco, pois algumas das grutas hoje abrigam covis de criaturas. Ainda existem pequenos focos de guerrilha. A arqueira **Liudmyla Zhaich'sev** é uma das poucas que mantêm o legado de rebeldia de seus antepassados. Mas, com escassos companheiros e recursos quase nulos, há pouco que consiga fazer. Além disso, ela é uma lefou e poderia enfrentar ódio e preconceito mesmo fora da Supremacia…

Vale do Baixo Iörvaen

Iörvaen é o rio que serve, em grande parte de sua extensão, como divisa entre a Supremacia e Zakharov. Quando se afasta da fronteira, o rio desce através de uma cachoeira e forma um belo vale — uma das poucas regiões férteis do país. Aqui há muitas fazendas e plantações, cujas colheitas alimentam as cidades da Supremacia. Por sua importância estratégica, a região é constantemente patrulhada por batalhões puristas.

No Vale foi travada uma das principais batalhas da Guerra Artoniana, ainda no início do conflito. Percebendo uma oportunidade, tropas de Deheon e cavaleiros de Bielefeld avançaram unidos para desmantelar as forças puristas. Porém, tudo não passou de uma manobra do General Supremo, que atraiu os inimigos para lutar em seu território, onde com o conhecimento do terreno era praticamente invencível. A batalha foi um desastre para a Aliança do Reinado e os combatentes de Deheon e Bielefeld foram massacrados. Até hoje há relíquias desses combatentes perdidas aqui, assim como fantasmas amargurados vagando pelos campos.

As Charnecas

Ao norte da Oficina Gavanir existe um grande pântano conhecido como "as Charnecas". Esse terreno traiçoeiro contém muitas poças de lama e areia movediça, e muitos viajantes incautos já morreram afogados aqui. Apesar disso, as Charnecas são movimentadas, pois são um fornecedor de piche e outros insumos cruciais para as usinas e fábricas da Oficina.

Alguns goblins que conseguiram fugir do trabalho forçado em Gavanir se refugiaram nas profundezas das Charnecas e formaram uma tribo. Eles podem ajudar aventureiros que estejam lutando contra os puristas… Ou atacá-los, acreditando que os forasteiros são tão cruéis quanto os soldados dos batalhões.

A Prisão Hardof

Esta torre foi construída para ser inexpugnável, mas não contra invasores externos. Hardof é uma prisão, a pior da Supremacia, para onde são enviados cidadãos que se ergueram contra o regime ditatorial ou forasteiros capturados. Apenas prisioneiros importantes, que os puristas julgam possuir algum valor — seja como moeda de troca, seja por conhecerem informações úteis — são mantidos aqui.

A propaganda purista diz que ninguém nunca conseguiu fugir de Hardof, mas isso não é verdade. Anos atrás, dois prisioneiros — **Ledd**, um guerreiro, e **Ripp**, um arcanista da Ordem do Vazio — uniram forças para escapar, mais tarde testemunhando o surgimento do exército purista e se envolvendo em eventos de graves consequências. Desde então, o lugar foi reforçado: além de carcereiros cruéis, rumores falam sobre monstros e demônios trabalhando nos corredores escuros da Prisão Hardof.

A Caverna do Saber

Próxima à cidade de Gallienn fica a notória Caverna do Saber. Este local se tornou conhecido, especialmente entre aventureiros, por abrigar o **Helladarion**, um artefato inteligente que também é o sumo-sacerdote de Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento.

Aventureiros novatos tendem a acreditar que a solução de qualquer problema pode ser facilmente alcançada, bastando para isso visitar a caverna e perguntar ao artefato. De fato, a Caverna do Saber não tem guardas e os clérigos de Tanna-Toh são proibidos de esconder qualquer informação. No entanto, ao contrário do que dizem as histórias, o Helladarion não sabe tudo; ele apenas possui o conhecimento acumulado de todos os devotos da Deusa do Conhecimento já falecidos. Portanto, há muitos mistérios cuja verdade nem mesmo ele conhece.

Outro obstáculo para aqueles que buscam respostas fáceis é o governo purista, que restringe o acesso à Caverna. Patrulhas percorrem as vizinhanças da Caverna, detendo e interrogando quaisquer viajantes sobre suas intenções, e forjando leis ou acusações falsas para tirá-los do caminho. Essas patrulhas são quase sempre lideradas por clérigos do Templo da Pureza Divina.

Os sacerdotes vivem acuados na Caverna, cercados pela animosidade dos soldados. No entanto, o General Supremo nunca atacou diretamente o Helladarion, nem cercou completamente a caverna. Isso se deve a um acordo ancestral feito pelos antigos regentes Yudennach e o próprio sumo-sacerdote. Os termos desse acordo são um mistério, assim como o motivo pelo qual Von Krauser escolheu respeitá-lo.

GUILDAS & ORGANIZAÇÕES

CÚPULA PURISTA

Este grupo seleto conta com apenas sete membros — o Lorde General Klinsmann, o Sargento-Mor Zogarov, o chefe guerreiro Thurghar Carrasco de Cavaleiros, a Sumo-Purificadora Krazden, o Reitor-Comandante Dragomyr, a Dama Comandante *Lady* Mievna e a misteriosa Tempestade Branca. Todos foram escolhidos pessoalmente pelo General Supremo para atuar como conselheiros e agentes de elite, e possuem autoridade plena dentro da Supremacia. Mesmo que não tivessem poder legal, seriam obedecidos pelo puro medo que incutem — tão famosos quanto temidos, os integrantes da Cúpula estão entre os piores vilões de Arton.

Um gênio militar e um dos melhores estrategistas de Arton, o **Lorde General Vikras Klinsmann** foi o primeiro líder público dos puristas, antes de Von Krauser se revelar ao mundo, e é o segundo em comando do exército, atrás apenas do General Supremo. Com seus óculos e cabelos loiros bem alinhados, parece ser um homem calmo, mas quando seus planos não funcionam é tomado por surtos de raiva descontrolada. Klinsmann foi capturado por heróis durante a Guerra Artoniana, mas libertado durante uma troca de reféns. Desde então, nutre um ódio profundo por aventureiros e despacha soldados para exterminar grupos dentro e fora das fronteiras da Supremacia.

O **Sargento-Mor Irvan Zogarov** é uma arma de guerra em forma de homem. Com rosto coberto de cicatrizes, é um veterano dos batalhões que se recusou a ser promovido a qualquer posto acima de sargento-mor para continuar lutando no front. Especula-se que Zogarov não seja completamente humano: após sofrer ferimentos graves em batalha, partes de seu corpo teriam sido substituídas por engenhocas, fazendo dele um tipo experimental de meio-golem.

Rival de Zogarov pelo posto de maior guerreiro da Supremacia, **Thurghar Carrasco de Cavaleiros** é um chefe de salão com força e fúria descomunais — e, como o sargento-mor, está na Cúpula para que Von Krauser tenha os combatentes mais poderosos da nação sob seu comando direto. Thurghar é uma montanha em forma de homem e ganhou sua alcunha após uma batalha da Guerra Artoniana na qual matou pessoalmente mais de cem cavaleiros de Bielefeld.

A **Sumo-Purificadora Izanna Krazden**, líder do Templo da Pureza Divina, é a conselheira de Von Krauser para assuntos divinos. É uma mulher de meia idade, com os cabelos loiros quase brancos, mas ainda enérgica. Sua expressão severa combina com suas vestimentas — ela está sempre de armadura completa e com os mantos e estolas de sua posição eclesiástica.

Já o conselheiro para assuntos arcanos é o **Reitor-Comandante Rasvan Dragomyr**, o líder da Ordem Magibélica. Alto e sempre vestido em trajes formais, é um temido mago militar conhecido por ter incendiado, eletrocutado e desintegrado tanto inimigos quanto subordinados que falharam em cumprir suas ordens.

A maldade mais pura, destilada na forma da Cúpula Purista

A **Dama Comandante *Lady* Mievna Yudennach** é a líder da Ordem do Leopardo Sangrento. Descendente do lendário Larf Yudennach, é tão competente quanto seu ancestral, mas ainda mais cruel. Com porte altivo, rosto quadrado e cabelos negros sempre presos em um coque perfeitamente alinhado, *Lady* Mievna é uma pintura da aristocracia purista. Formada com distinção na Ordem Magibélica, a Dama Comandante serviu no exército até o posto de coronel, sendo um prodígio tanto como arcanista quanto como guerreira. Sua ascensão à liderança do Leopardo Sangrento foi um passo natural em sua jornada exemplar de maldade.

Por fim, há a líder do Círculo Branco — uma figura enigmática, conhecida apenas como **Tempestade Branca**. Pelo porte físico e pelo cajado que carrega supõe-se tratar de uma arcanista, mas ninguém jamais viu seu rosto por baixo da máscara branca. A mando de Von Krauser, Tempestade Branca já participou de algumas batalhas, nas quais demonstrou poderes mágicos que rivalizam com os dos maiores arquimagos de Arton. Muito especula-se sobre como ela teria conseguido tais poderes.

Ordem do Leopardo Sangrento

Quando os puristas dominaram o Reino de Yudennach, praticamente todos os cidadãos se tornaram membros da facção, seja voluntariamente, seja após sofrer lavagem cerebral. Os poucos que evitaram essa conversão tiveram que fugir do reino ou foram mortos. Hoje, "cidadão da Supremacia" é um sinônimo para "purista". Porém, existem aqueles ainda mais devotados à doutrina da facção. Considerados "puristas entre os puristas", estes são os cavaleiros do Leopardo Sangrento.

A ordem surgiu anos atrás como uma guarda de honra dos líderes puristas. Apenas os mais fanáticos e mais fortes eram aceitos, e pertencer à guarda era uma distinção honrosa. Com a ascensão dos puristas, o Leopardo Sangrento também se expandiu. De apenas uma guarda, passou a ser uma ordem de cavalaria completa. Hoje, possui seus próprios ritos de iniciação e cadeia de comando; seus próprios recrutas e líderes.

Apenas aqueles nascidos na Supremacia podem se tornar cavaleiros do Leopardo Sangrento. O candidato deve demonstrar dedicação extrema aos dogmas puristas e grande competência em seu campo de atuação. Caso seja aprovado pelos líderes da ordem, passa por um rito de iniciação terrível, presidido por um clérigo do Templo da Pureza Divina, no qual sacrifica um não humano. Após essa cerimônia, recebe uma capa negra com o emblema da ordem (um leopardo coberto de sangue) e se torna oficialmente um membro.

O Exército Purista

O livro *Ameaças de Arton* traz informações completas sobre o exército purista, incluindo sua hierarquia e patentes — além de fichas para diversos de seus soldados e oficiais.

Embora continue exercendo a guarda dos líderes puristas, o Leopardo Sangrento expandiu sua área de atuação. Hoje, a ordem possui desde pequenos grupos de elite, que executam missões estratégicas de sabotagem e assassinato, a batalhões inteiros, que lutam ao lado do exército. Entretanto, a principal função do Leopardo Sangrento é espalhar e manter a doutrina purista. Para isso, acompanham o exército e, a cada vila, cidade ou reino invadido, tomam para si a missão de caçar e exterminar os não humanos locais. Fazem disso um esporte macabro. Para um cavaleiro do Leopardo Sangrento, não basta matar não humanos — é preciso fazer isso de forma pública e visceral, para espalhar a mensagem de supremacia humana. Por isso, não é de se espantar que os membros da ordem, e a visão de suas capas negras e vermelhas, tenham se tornado extremamente temidos por todos os não humanos.

Mas não são apenas os não humanos que temem o Leopardo Sangrento.

Tamanho é o fanatismo dos cavaleiros que, para eles, não basta ser humano; é preciso ser ativamente um purista. Os membros da ordem fiscalizam os próprios cidadãos da Supremacia para garantir que estejam seguindo a doutrina da facção e as ordens do General Supremo e, principalmente, que não tenham nenhum tipo de contato amigável com não humanos. Para um membro do Leopardo Sangrento, ajudar um não humano é um crime tão grave quanto ser um — e ambos são punidos com a morte.

A ordem possui hierarquia própria. Embora aja em conjunto com o exército em diversas missões e siga a fé do Templo da Pureza Divina, não faz parte nem de um, nem de outro. Cavaleiros do Leopardo Sangrento obedecem apenas aos líderes da ordem, e os líderes da ordem obedecem apenas ao General Supremo. Entretanto, pertencer ao Leopardo Sangrento não é necessariamente uma "ocupação de tempo integral" e os cavaleiros também podem ser membros do exército, do Templo ou mesmo da Ordem Magibélica. Um cavaleiro do Leopardo Sangrento possui autoridade sobre outros puristas. Por mais importante que seja, qualquer purista que não pertença à ordem medirá suas palavras ao falar com um cavaleiro.

Templo da Pureza Divina

A história do Templo está entrelaçada com a história dos puristas. No início, os puristas eram uma seita de humanos que caçavam membros de outras raças. Eram perigosos para não humanos que cruzassem a fronteira do reino, mas pouco relevantes no panorama mundial. Isso mudou quando um líder purista teve o que pensou ser uma revelação divina: *os humanos eram a raça escolhida pelos deuses*.

Esse líder compartilhou sua descoberta com outros membros da seita, nenhum dos quais se preocupou em confirmar a veracidade da "revelação". Pelo contrário, o discurso de que os humanos eram naturalmente superiores aos membros de outras raças foi rapidamente aceito e logo uma religião se formou ao redor dessa ideia. Subitamente, os puristas tinham um propósito em seu fanatismo, um objetivo para o qual canalizar sua raiva. Não mais matariam membros de outras raças apenas para satisfazer seu ódio — o fariam para cumprir seu papel perante os deuses.

Impulsionados por essa nova fé, os puristas se tornaram mais ambiciosos. Agora, cumprindo um dever divino, precisariam fazer mais do que caçar não humanos incautos que ousassem pisar em seu território. Precisariam "purificar" todo o mundo de Arton. A partir desse entendimento, o grupo começou a se infiltrar na política local até se tornar uma verdadeira facção e, por fim, dominar o reino.

Após o golpe de estado, o Templo da Pureza Divina foi oficialmente instituído. Ele possui dois dogmas básicos: primeiro, que os humanos são a raça escolhida. Segundo, que os não humanos devem ser exterminados. O primeiro dogma se baseia no fato de que os humanos foram criados por Valkaria para superar os próprios deuses. O segundo deriva do primeiro: se os humanos são os escolhidos, as outras raças apenas "sujam" o mundo com a sua inferioridade, atrapalhando o caminho da evolução humana. Por conta desses dois dogmas, os membros do Templo são devotos tanto de Valkaria quanto de Arsenal.

A religião usa a iconografia dos dois deuses em seus símbolos sagrados, vestes e construções. Apresentam as divindades tanto separadamente quanto em conjunto, com os dois lutando lado a lado ou o Deus da Guerra atuando como soldado sob as ordens da Deusa da Ambição. Em casos mais raros, apresentam os dois mesclados, com a figura divina de Valkaria empunhando as armas de Arsenal.

Como isso tudo é muito recente, ainda há muitas dúvidas sobre essa religião. A principal é: como Valkaria, uma deusa bondosa, poderia abençoar devotos claramente cruéis? Estudiosos eclesiásticos ainda não chegaram a um consenso sobre isso. Mas em uma coisa todos concordam: ambição e guerra são uma combinação extremamente perigosa.

Ordem Magibélica

A origem desta organização remonta a um antigo batalhão formado exclusivamente por arcanistas da Casa Yudennach. Ao longo dos anos, essa tropa de elite provou seu valor em diversos conflitos, despejando fogo, gelo e raios sobre os inimigos do reino. Quando a Academia Arcana foi criada em Deheon, o regente Yudennach decidiu que suas terras deveriam ter seu próprio centro de estudos mágicos e ampliou as atribuições do batalhão. Assim, foi fundada a Ordem Magibélica, uma universidade mágica focada em arcanistas de combate, com os membros do batalhão original atuando como professores.

Hoje, a Ordem é uma das instituições mais importantes e exclusivas da Supremacia. Os candidatos, cidadãos recrutados diretamente pelos professores ou indicados pela Cúpula Purista (ou mesmo por Von Krauser em pessoa), precisam demonstrar excelência em testes de aptidão física e mental. Se aprovados, ingressam no treinamento básico, chamado Formação Magibélica Fundamental, que dura dois anos e abrange estudos arcanos e treinamento de luta, tática e liderança. Concluído esse período, os alunos passam por provas práticas letais. Os que sobrevivem são alocados em um dos braços da Ordem: a **Tradição Magimilitar**, focada em magias de destruição em massa, ou a **Tradição da Lâmina Arcana**, cujos alunos aprendem a conjurar e lutar com armas de pura energia mágica. Após mais dois anos, os alunos se formam com a patente de capitão-luminar no exército purista (equivalente a capitão-baluarte) e estão prontos para despejar morte mágica sobre os inimigos da Supremacia.

Os Clãs Caçadores

Antes de ser uma facção com propósitos políticos, os puristas eram um grupo de caçadores de não humanos. Nessa época, havia apenas dois requisitos para ser um purista: ter nascido no Reino de Yudennach e odiar membros de outras raças. Como o ódio pode florescer em qualquer coração, havia puristas em toda a sociedade: adultos e crianças, soldados e civis, nobres e plebeus. À noite, eles se reuniam nos porões de suas casas ou em bosques escuros e saíam para caçar não humanos. Pela manhã, após cometerem suas atrocidades, despediam-se uns dos outros e retomavam suas vidas comuns.

Quando os puristas deixaram de ser uma organização secreta e se tornaram uma facção política,

suas ações passaram a ir muito além de organizar caçadas noturnas. Mas velhos hábitos não morrem com facilidade. Os clãs caçadores são grupos que mantêm vivas as tradições originais dos puristas e ainda partem em caçadas, mesmo que dentro da Supremacia suas atrocidades não sejam mais ilegais. Como hoje há pouquíssimos não humanos na Supremacia, alguns clãs começaram a caçar em outros reinos. Outros, mais covardes, não saem das fronteiras. Para saciar seu sadismo, caçam humanos e justificam suas ações dizendo que perseguem apenas simpatizantes de outras raças, pessoas que "sujam os ideais puristas".

Recentemente, um fenômeno misterioso tem acontecido. Alguns membros dos clãs têm sofrido mutações à noite, adquirindo garras, escamas, presas, caudas e outras partes monstruosas. Talvez, por estarem se comportando como predadores, estejam ganhando uma bênção de Megalokk, o Deus dos Monstros. Embora isso possa fazer com que sejam mortos por outros puristas, também os torna mais perigosos para quaisquer inocentes em seu caminho.

O Círculo Branco

Esta pequena e sigilosa organização é formada exclusivamente por poderosos conjuradores puristas. Seus membros vêm de diversos antecedentes: professores da Ordem Magibélica, purificadores do Templo da Pureza Divina e até mesmo bruxos conselheiros de salão. Porém, ao ingressar no Círculo Branco, todos passam por um ritual no qual abandonam quaisquer votos que possuíssem antes, juram fidelidade eterna à figura misteriosa que lidera a organização — a arcanista Tempestade Branca — e, por fim, aprendem a canalizar seu ódio para gerar efeitos tão espantosos quanto nefastos. Um membro do Círculo Branco pode sugar a alma de uma pessoa pelos olhos, derreter a pele de um inocente como se fosse cera quente e torcer os ossos de uma vítima para que perfurem seus próprios órgãos internos.

São essas capacidades que levam conjuradores até a organização. O que os iniciados não sabem é que tais poderes têm um preço. O ódio que um membro do Círculo acumula é tamanho que, aos poucos, corrói e drena sua energia vital. Os conjuradores mais antigos da organização possuem corpos putrefatos, motivo pelo qual usam máscaras brancas que cobrem seus rostos completamente. Soldados puristas que já viram um membro do Círculo se perguntam como eles conseguem enxergar com essas vestes. A resposta é que esses conjuradores sequer possuem olhos, percebendo o mundo apenas através de seus poderes místicos. No fim, os votos de fidelidade eterna a Tempestade Branca eram mais literais do que eles supunham.

Quanto aos objetivos de Tempestade Branca, são tão obscuros quanto ela mesma. Alguns dizem que ela busca reunir um conjunto de artefatos com os quais teria poderes inimagináveis. Outros, que quer trazer de volta à vida Larf Yudennach, de quem teria sido conselheira ou mesmo amante. Por fim, não são poucos os que sustentam que o único propósito de Tempestade Branca é causar tanto sofrimento a ponto de matar o próprio mundo de Arton.

Aventuras

A Supremacia Purista é um dos lugares mais perigosos de Arton. A mera entrada no reino é difícil — entrar escondido exige passar por patrulhas de soldados e torres de vigia; entrar abertamente exigiria um visto de mercador ou diplomata e mesmo assim ser revistado e passar por interrogatórios. Uma vez dentro, as dificuldades só aumentam. Forasteiros são observados por todos e, caso tomem qualquer atitude suspeita, serão delatados para as autoridades. Se forem não humanos, a situação será ainda pior — pessoas de outras raças são automaticamente consideradas criminosas e podem ser presas ou mesmo executadas a qualquer momento.

Infelizmente, há diversos motivos pelos quais um grupo de aventureiros precisaria entrar na Supremacia. Roubar planos militares de invasão, resgatar prisioneiros e investigar novas armas de guerra são apenas alguns dos motivos que fariam um regente do Reinado contratar heróis para essa perigosa missão. Os próprios aventureiros podem enfrentar esse desafio por conta própria, especialmente para visitar a Caverna do Saber em busca da resposta para um mistério.

É claro, o contrário também acontece: assim como estrangeiros podem entrar na Supremacia, os puristas podem sair dela. Muitas aventuras envolvendo os puristas podem ocorrer fora das fronteiras da nação. Aventureiros podem ser chamados para proteger uma aldeia indefesa de uma incursão militar ou de bandos guerreiros, mas esse não é o único risco. Puristas estão sempre atrás de novas armas, e heróis podem se ver em uma corrida contra agentes da Supremacia por poderosos artefatos. Nesses casos, ainda há o perigo adicional dos guardiões dos itens, que podem não notar a diferença entre os grupos de "intrusos". Em especial, os conjuradores do Círculo Branco são muitas vezes enviados para roubar itens ou sequestrar pessoas específicas, para propósitos que apenas Tempestade Branca conhece. Impedir os planos de um desses conjuradores é tarefa apenas para os heróis mais competentes — e corajosos.

Conflagração do Aço

Clérigos de Marah dizem que a guerra nunca muda. Que reis e generais marcham acreditando estar cumprindo um dever nobre, quando na verdade estão apenas alimentando seu orgulho. Os devotos da Deusa da Paz provavelmente estão certos... Mas nem mesmo eles poderiam imaginar um lugar como a Conflagração do Aço. Nessa terra cinzenta, a guerra não só nunca muda — aqui, ela nunca acaba.

A Conflagração é um fruto amargo da Guerra Artoniana. Nos primeiros anos do conflito, a Supremacia avançou sobre Bielefeld e conquistou territórios. Quando o armistício foi assinado, os puristas recuaram para suas fronteiras — que, na visão deles, incluíam as regiões tomadas do Reino dos Cavaleiros.

Os nobres de Bielefeld, naturalmente, não concordaram com isso. Trajaram suas armaduras, montaram em seus cavalos e convocaram seus poucos súditos ainda em condições de lutar para retomar suas terras ancestrais. Porém, quando as hostilidades estavam prestes a recomeçar, a política interveio.

Um Novo Tratado...

O Pequeno Conselho de Deheon não tinha interesse na continuidade da guerra. Os aristocratas não concordavam com o que a Supremacia havia

feito — mais uma vez, aumentara seu território à custa dos vizinhos —, mas achavam que o custo de uma nova campanha militar seria alto demais. Mesmo sem a liderança do General Supremo, os puristas ainda possuíam um exército poderoso, enquanto os cavaleiros estavam enfraquecidos após anos servindo como o escudo do Reinado. Para piorar, o único prêmio seriam terras em ruínas, que nos últimos anos haviam sido saqueadas, pisoteadas e queimadas inúmeras vezes. Assim, em resposta ao escalonamento da tensão na fronteira de Bielefeld com a Supremacia, o Pequeno Conselho não despachou soldados, mas diplomatas. A Rainha-Imperatriz poderia ter interferido, mas também havia chegado à conclusão de que o custo do conflito seria insustentável — embora, ao contrário dos aristocratas, Shivara não tenha calculado em ouro, mas em vidas.

A proposta do Pequeno Conselho era declarar a região contestada um território neutro. Uma zona vazia, que serviria para afastar os reinos e diminuir as tensões. A contragosto, a Supremacia e Bielefeld enviaram representantes. Do lado purista, a **Dama Comandante Mievna Yudennach**, pois nesta época o General Supremo estava acamado e o Lorde General Vikras Klinsmann, preso em Deheon. Do lado dos cavaleiros, o **Conde de Muncy, *sir* Bernard Branalon** — escolhido pelo Alto Comandante da Ordem da Luz por ser um cavaleiro experiente, que já havia sentido o peso da morte e não deixaria sua raiva ficar no caminho da paz. Dizem que o próprio Alenn Toren não ousou ir: temia ser incapaz de encarar a representante da Supremacia sem sacar sua espada. Sob auspícios de clérigos de Marah, Bernard e Mievna assinaram um tratado no qual concordavam em retirar suas tropas e jamais marchar naquela região novamente.

Quando os documentos foram selados com os brasões pessoais dos dois representantes, os devotos da Deusa da Paz sorriram. Talvez a dor, a tristeza e as mortes tivessem mesmo terminado. Talvez a guerra pudesse mudar.

Não mudou.

...LOGO QUEBRADO

O plano do Pequeno Conselho funcionou… por alguns meses. Devido à estrutura feudal de Bielefeld, muitos nobres ignoraram o decreto real e decidiram por si mesmos o que fazer. Assim que reuniram tropas suficientes, cavalgaram rumo ao território neutro. Muitos fizeram isso por honra; deviam retomar as terras que pertenciam a suas famílias por gerações. Outros, por dever; alguns camponeses haviam ficado para trás e precisavam de proteção. Por fim, houve aqueles que falavam sobre honra ou dever, mas almejavam apenas cobrar impostos dos poucos plebeus que ainda habitavam a região.

A essa altura, o General Supremo já estava de volta à liderança do Exército com uma Nação. Von Krauser sabia que, se enviasse todo seu poderio, forçaria uma resposta da coroa de Bielefeld e do resto do Reinado — mas, assim como o Pequeno Conselho de Deheon, não queria uma guerra agora, pois preferia esperar até estar pronto para esmagar o Reinado com um único golpe certeiro. Porém, tampouco poderia abdicar do território conquistado. Assim, enviou poucos batalhões, apenas o suficiente para impedir os cavaleiros de se assentar em definitivo.

Escaramuças começaram por toda a região. Os nobres de Bielefeld não podiam pedir ajuda à coroa, pois haviam desobedecido o decreto real. O próprio **Rei Khilliar Janz** ficou de mãos atadas; se ajudasse seus vassalos, estaria descumprindo o tratado. Além de manchar sua honra, recomeçaria a guerra. Quando as notícias chegaram a Deheon, houve debates acalorados no Pequeno Conselho. O Arquiduque General suplicou que se enviasse reforços aos cavaleiros, mas os demais membros dispensaram o caso. "Se estão lutando no território neutro, não são cavaleiros, e sim bandidos. O Pequeno Conselho de Deheon não pode interferir em cada pequena rusga de estrada", teria dito a Duquesa de Blangis.

Mas não era uma pequena rusga. Ao longo dos meses, os conflitos escalonaram. De escaramuças, tornaram-se batalhas campais. Porém, mantiveram-se dentro dos limites do território contestado. Os cavaleiros, almejando apenas recuperar suas terras, não invadiam a Supremacia. Os puristas, não desejando uma nova guerra em larga escala (pelo menos por ora), não cruzavam a fronteira de Bielefeld. Mas, como cães famintos lutando por um osso, nenhum dos lados abdicava da região.

Houve críticas aos cavaleiros que partiram para lutar, mas também houve aqueles que argumentaram que a luta era inevitável — que o Conde de Muncy pode ter assinado o tratado com o coração honesto, mas Mievna queria apenas ganhar tempo para que os clérigos do Templo da Pureza Divina curassem o General Supremo.

No aniversário de um ano da assinatura do tratado, as palavras doces dos diplomatas jaziam esquecidas, substituídas pelos berros dos comandantes. Os gritos de batalha, o clangor de espadas e os urros de dor haviam tomado a terra. Espalhado-se. Conflagrado-se. O território contestado já não era mais uma zona vazia.

Era a **Conflagração do Aço**.

Conflito sem fim

A Conflagração é uma das regiões mais violentas do mundo conhecido. Oficialmente um território neutro, na prática é disputado dia a dia, quilômetro a quilômetro, por cavaleiros de Bielefeld e soldados da Supremacia.

Outrora, a região era formada por campos floridos e feudos prósperos. Hoje, os campos são lamaçais cobertos de armas quebradas, cadáveres em decomposição e trincheiras que marcam a terra como cicatrizes, enquanto os feudos são ruínas calcinadas, às vezes vazias, às vezes usadas como acampamentos temporários por um lado ou outro.

Com tudo isso, seria de se pensar que ninguém habitaria esse lugar, mas isso não é verdade. Embora a maioria das pessoas tenha fugido durante a Guerra Artoniana, algumas ficaram, por teimosia, impossibilidade de viajar ou medo de perder o pouco que tinham. Esses camponeses vivem em vilarejos escondidos atrás de paliçadas e recebem forasteiros com flechas em vez de hospitalidade.

Além de habitantes, também há riquezas aqui. Tendo sido palco de diversas batalhas durante a Guerra Artoniana, até hoje a região possui planícies repletas de armas e outros equipamentos — incluindo itens mágicos de heróis caídos. E, claro, não se pode ignorar a importância estratégica do lugar. Para Bielefeld, manter o controle da Conflagração significa ter um caminho até seus aliados no Reinado. Já para a Supremacia, significa ter uma saída para o mar.

Por tudo isso, não é de se espantar que o fluxo de combatentes para a Conflagração nunca diminua. E, quanto mais combatentes chegam, mais conflitos acontecem. Isso, por sua vez, faz com que outro tipo de pessoa tenha interesse pelo lugar: aquele que luta pela luta em si, que não combate por dever ou mesmo por tesouros, mas para se aprimorar ou provar seu valor. Para a maior parte das pessoas, essa região de batalhas sem fim é um inferno na terra. Mas para quem busca o combate, a Conflagração do Aço é o paraíso.

Locais importantes

Fortaleza Grazomir

Por fora, este lugar parece um típico quartel da Supremacia, formado por um prédio baixo e largo, de paredes espessas e escuras, ao redor do qual espalham-se campos de treinamento, dormitórios e oficinas, tudo cercado por muros com torres de vigilância. Por dentro, porém, a Fortaleza Grazomir esconde horrores que a destacam de outros complexos militares da forma mais sórdida possível.

Nas profundezas do prédio principal há calabouços com prisioneiros de guerra e laboratórios com magos cruéis, mesmo para os padrões puristas. Esses arcanistas usam os cativos como cobaias em experimentos bélicos, que variam de maldições para matar centenas de inimigos de uma só vez a enxertos de monstros para fortalecer soldados. Em comum, os estudos possuem apenas o fato de serem completamente imorais.

A Fortaleza Grazomir foi erguida na Conflagração do Aço pelo interminável fluxo de prisioneiros que esse lugar fornece. Seu nome vem do comandante do lugar, **Coronel Zubov Grazomir**. Um dos homens de confiança do General Supremo, o Coronel é obcecado pela vitória purista e não mede esforços para alcançá-la. Quando foi informado da aliança com o Império Trollkyrka, ofereceu-se para um experimento finntroll no qual recebeu injeções alquímicas e fungos do subterrâneo. Sua pele ficou cinzenta, seus músculos se tornaram fortes como os de um gigante e seu corpo adquiriu uma capacidade de regeneração que o tornou praticamente imortal. O processo, porém, foi extremamente doloroso, e tentativas de replicá-lo deixaram todas as outras cobaias insanas. Mas os magos puristas não desistem. Sob as ordens implacáveis de Grazomir, continuam capturando inocentes, em busca de criar mais uma arma para o interminável arsenal de atrocidades puristas.

Atualmente, o osteon **Recsan Etromson** está recrutando aventureiros na Conflagração. Devoto de Gwen, a Deusa Menor da Liberdade, Recsan tem um plano para resgatar prisioneiros da terrível fortaleza.

Castelo do Pendor

Assim chamado por estar no topo de uma colina suave, este forte de pedra cinzenta era o centro de um feudo típico do sul de Bielefeld. Formado por terras aradas, pastos e uma aldeia cuja maior construção era um moinho de vento, era um lugar singelo, mas próspero, governado por um casal de nobres justos — ***sir* Agriass Emour**, paladino de renome, e ***Lady* Alessa**, maga formada na Academia Arcana.

Quando a Guerra Artoniana teve início, o casal cumpriu seus deveres. Enquanto *Lady* Alessa ficou para defender as terras e o povo do feudo, *sir* Agriass montou em seu velho cavalo de guerra e marchou para defender as fronteiras de Bielefeld, levando seus três filhos — Leyanna, Theodal e Tyria —, duas dezenas de guardas e uma centena de camponeses recrutados. O nobre era um veterano de campeonatos e aventuras, e conseguiu vitórias na guerra. Seus filhos, vendo o heroísmo do pai, decidiram avançar rumo às linhas inimigas. Porém, eram inex-

perientes e caíram em uma emboscada de sargentos puristas. Os três foram mortos. Devastado, *sir* Agriass voltou para casa. Quando Alessa viu os cadáveres dos filhos, culpou a política do Reinado pelo desastre e decidiu que suas terras não mais responderiam à autoridade dos reinos. Com o coração cheio de ódio, conjurou um feitiço muito mais poderoso do que poderia: uma muralha de espadas com vinte metros de altura que circundava todo o feudo.

A muralha foi conjurada anos atrás, mas continua cercando as terras do Castelo do Pendor até hoje. Talvez seja mantida pela dor da mãe, talvez pelas almas dos filhos mortos. Seja como for, intocado pela guerra e sem receber visitantes de fora, o feudo se tornou um mundo à parte. Não há luxos, mas, com terras férteis, há comida de sobra. O povo vive uma existência tediosa, mas segura. Os dois nobres ainda não superaram a dor do luto e vivem em amargura. Sentem falta de suas crianças e não têm vontade alguma de interferir com o mundo exterior. Não percebem que os mantimentos que guardam em seu castelo poderiam encher as barrigas de muitos famintos na Conflagração do Aço... assim como os inúmeros órfãos da guerra poderiam encher o vazio de seus próprios corações.

AS LIÇAS

Nas profundezas da Conflagração do Aço, existe uma clareira onde campeões se enfrentam em combate corporal dia e noite. Há cavaleiros de Bielefeld e soldados puristas, mas também guerreiros com estilos exóticos ou de regiões longínquas. Os combatentes chegam, desafiam alguém que julguem digno de suas capacidades e, se o desafio for aceito, começam a lutar. Ninguém é obrigado a duelar, embora alguém que fique muito tempo sem aceitar um desafio acabe sendo expulso pelos outros — ninguém quer covardes ou bisbilhoteiros aqui. As regras são decididas na hora, pelos próprios duelistas: com qualquer tipo de arma ou apenas corpo a corpo; com ou sem magia; até o primeiro sangue, até a rendição ou até a morte. A única regra imutável das Liças é que, aqui, ninguém luta por um reino, por um deus ou por qualquer outro motivo que não a luta em si.

A origem das Liças é controversa. Alguns dizem que foram criadas por desertores puristas que adoravam a vida

***Sir* Towasson, o Cavaleiro da Mantícora, forjado em Bielefeld para lutar na Conflagração**

militar, mas não queriam combater pelos dogmas da Supremacia; outros, por cavaleiros de Bielefeld cansados de defender nobres que não saíam de seus castelos. A verdade é que não houve um único fundador. Os primeiros combatentes das Liças eram soldados e mercenários que, após experimentar o júbilo da batalha, não conseguiram mais parar. Em busca de uma contenda sem fim, formaram as Liças.

Além da vontade de combater, há outros motivos para vir até as Liças: testar suas habilidades, aprender novas técnicas, encontrar parceiros de grupo… Tipos malandros ou empreendedores organizam torneios e apostas, embora a maior parte das lutas ocorra sem organização. Além disso, o lugar está começando a formar uma pequena comunidade, com ferreiros, curandeiros e outros prestadores de serviço que almejam lucrar com os combatentes. Porém, não há indícios de que isso vá evoluir para uma cidade. Isso porque, de tempos em tempos, os próprios trabalhadores acabam se juntando a uma batalha, por serem desafiados e não quererem ser expulsos ou por estarem, eles próprios, intoxicados pelo desejo de lutar.

Alguns dos combatentes de destaque nas Liças são **Dante Socclery**, um elfo espadachim que porta uma espada maldita de Sszzaas; **Giovanni Nardi**, um paladino que usa as competições para provar a inferioridade dos puristas, e **Ziegfried Zezas Loyd**, um misterioso clérigo de Tenebra que parece ter motivos ocultos para lutar aqui.

Campo de Experimentos

Conjuradores poderosos podem usar sua magia para quebrar as leis da realidade, mas ainda devem obedecer às leis humanas. Assim, quando um arcanista quer fazer experimentos ilegais, precisa se esconder — por isso tantos habitam torres, cavernas e masmorras. Porém, existe uma alternativa: em vez de se esconder da lei, o conjurador pode ir para um lugar onde ela não exista.

O Campo de Experimentos é um lugar onde conjuradores sem escrúpulos estudam e praticam todo tipo de magia proibida, como criação de monstros, dominação mental e invocação de demônios. Os arcanistas não possuem nenhuma aliança ou organização formal, mas seguem dois mandamentos: jamais se envolver nos experimentos dos outros e se unir em defesa do local caso ele seja atacado.

Situa-se em um antigo feudo, abandonado durante a guerra e hoje reduzido a uma planície cinzenta coberta por círculos de invocação, pedras de sacrifício, pilares rúnicos e outros sinais de experimentos mágicos. No centro, um castelo em ruínas, suas torres queimadas e derretidas pelas explosões de energia que frequentemente tomam o lugar. Por tudo, vagam monstros, mortos-vivos e construtos criados aqui. Atraídas pela concentração de energia mística do lugar, tais criaturas raramente se afastam.

A existência do Campo se espalhou como um rumor nos submundos arcanistas, atraindo todos aqueles que queriam praticar artes malignas sem serem incomodados. Hoje, dezenas de conjuradores habitam o lugar. Muitos são insanos. Quase todos são vilões. E, embora os habitantes do Campo sejam pessoas asquerosas, o conhecimento que eles possuem pode ser muito atraente…

Campina Dourada

Esta aldeia é formada por algumas dúzias de casinhas de madeira, cercadas por pomares e pastos. Há uma estalagem, uma forja e uma pequena igreja. É uma comunidade bastante típica e, se estivesse em qualquer outro lugar de Arton, sequer apareceria nos mapas. Porém, está na Conflagração do Aço — e aqui, um lugar vivo e habitado não é nada típico.

Por algum motivo, Campina Dourada nunca foi atacada e é ignorada por todos os soldados e mercenários em marcha. Talvez o clérigo local, um lefou devoto de Marah chamado **Monroe**, tenha conjurado um milagre que evite que exércitos se aproximem. Talvez **Soraya**, uma qareen das trevas arcanista que está morando na vila, tenha usado seus poderes para protegê-la com uma miragem mágica. Ou talvez a verdade seja mais sombria… Seja como for, é questão de tempo até que um oficial purista decida investigar o mistério de Campina Dourada. E, quando descobrir, a pequena aldeia poderá se tornar mais uma entre tantas ruínas da Conflagração.

A Fortaleza Móvel

Outrora a maior arma da Supremacia Purista, esta construção poderia ser uma maravilha de Arton, se não fosse uma máquina de morte e terror. Por fora, parece um gigantesco cubo de ferro, sustentado por esteiras metálicas capazes de fazê-la se mover como um enorme vagão de guerra.

Um grande portão levadiço no centro de uma das faces é o acesso principal à estrutura. Por dentro, é um labirinto de corredores e escadarias que levam a diversos alojamentos e arsenais, além de uma grande sala de treinamento, uma cozinha com despensa, uma oficina, um laboratório, uma prisão, uma ala com os quartos de oficiais, a ponte de comando e, por fim, a sala de máquinas, que contém uma mistura de engenhocas goblinoides e itens mágicos desenvolvidos pela Ordem Magibélica que energizam as esteiras.

As paredes da construção são blindadas com placas de adamante tratadas alquimicamente para bloquear feitiços. Além disso, ela possui quatro torres, uma em cada vértice, equipadas com canhões e balestras mágicas capazes de disparar relâmpagos, rajadas de gelo e labaredas infernais. Há pequenas janelas externas, mas todas são gradeadas.

Por tudo isso, a Fortaleza Móvel foi escolhida por Von Krauser para servir como seu centro de comando na batalha final da Guerra Artoniana. Porém, mesmo todas as defesas da base não impediram os Campeões de Svalas de invadi-la e atacar o General Supremo. Quando ele foi derrotado, os batalhões puristas bateram em retirada. A Fortaleza Móvel estava danificada e, durante a fuga, foi abandonada na região que viria a se tornar a Conflagração do Aço. Os oficiais puristas planejavam voltar para recuperá-la após se reorganizarem, mas, quando enviaram batedores ao local, a base não estava mais lá. Por um tempo, acharam que as tropas do Reinado haviam conseguido ocupar a Fortaleza Móvel e levá-la de volta a Deheon. Mas, quando avistamentos de uma construção gigantesca começaram a circular, entenderam que este não era o caso.

Hoje, a Fortaleza Móvel vaga pela Conflagração do Aço. Seu trajeto não parece seguir nenhuma lógica — às vezes, avança contra cavaleiros de Bielefeld, esmagando tudo em seu caminho, apenas para no próximo dia dar meia-volta e trucidar batalhões puristas com disparos de seus canhões e balestras. Às vezes, semanas se passam sem nenhum avistamento da Fortaleza, mas, invariavelmente, uma nuvem de fumaça e um tremor na terra indicam que ela está de volta. A única constante é que a Fortaleza nunca deixa as fronteiras da Conflagração.

Ninguém sabe como ou por que isso ocorre. Talvez um senhor da guerra insano tenha invadido a base e descoberto como pilotá-la, e agora se divirta usando-a para derrotar combatentes de ambos os lados. Talvez os espíritos dos mortos tenham assombrado a construção, a raiva deles a guiando contra todos que julgam responsáveis por seu sofrimento. Ou talvez a própria Fortaleza tenha adquirido uma consciência sádica. Lideranças do Reinado gostariam que aventureiros a destruíssem, mas isso é considerado uma missão suicida, que até hoje nenhum grupo aceitou. Von Krauser já tentou retomá-la, mas após perder um grupo de assalto de elite, formado por cavaleiros do Leopardo Sangrento, desistiu desse objetivo por ora.

Assim, a construção continua vagando pela região, seu avanço tão caótico quanto inexorável. Ao chegar, traz fuligem e tremores. Ao partir, deixa cadáveres e ruínas. Os inocentes que habitam essa terra já desistiram de rezar para que a Fortaleza seja destruída. Em vez disso, apenas esperam que seu combustível termine antes que ela encontre e destrua suas vilas. Mas, hoje, o que impulsiona a Fortaleza Móvel é morte e sofrimento — e isso nunca está em falta na Conflagração do Aço.

ASLOTHIA

O REINO DOS MORTOS

Separado de Bielefeld por meio de mentiras, guerras e da obsessão da família Asloth pelo poder, o antigo reino de Portsmouth se tornou notório pela perseguição sanguinária à magia arcana e aos cavaleiros da Ordem da Luz. Apoiado por companhias mercenárias sem escrúpulos, o Conde Ferren Asloth solidificou sua posição de poder. Mas suas ambições eram ainda maiores.

Após anos de pesquisas extremas nas profundezas da necromancia e nos conhecimentos extraídos à força de magos capturados, Ferren conseguiu acesso a um artefato arcano ancestral de origem desconhecida, um tomo esquecido e amaldiçoado. Com ele, o monarca foi capaz de executar um ritual tão poderoso quanto fatal. A cerimônia necromântica profanou o governante, o povo e a terra em sua essência mais profunda.

Morreu Portsmouth, sufocada sob forças incompreensíveis. De suas cinzas, ergueu-se Aslothia, com suas estruturas carcomidas, sua natureza pútrida e seus habitantes oprimidos, tornados mortos-vivos ou mergulhados em devassidão.

Ergueu-se a terra do Abutre de Milothiann.

Ergueu-se o lar do Arquilich Ferren Asloth.

HISTÓRIA

A história de Aslothia está e sempre estará intimamente ligada ao passado de seu reino vizinho e principal rival: Bielefeld.

Jakkar Asloth fez parte do grupo que desbravou a área que se tornaria Bielefeld e, quando a oficialização do reino se fez necessária, nutria expectativas de se tornar o regente. Afinal, entendia sua própria importância no sucesso da jornada e queria ver seus esforços reconhecidos. Mas não foi o que aconteceu. Em 1021, **Thomas Lendilkar**, seu companheiro na jornada, já na época tido como herói de imensa fama e ambição, declarou-se rei sem enfrentar qualquer obstáculo.

Confrontar Thomas diretamente àquela altura seria pouco inteligente, então Jakkar decidiu manifestar sua insatisfação de outro modo: marchou com sua família e apoiadores rumo ao leste do reino, onde se autoproclamou conde. Seu ato coincidiu com a debandada de nobres que não concordavam com as ações sanguinárias de Thomas durante a tomada das terras e o que havia sido planejado como uma ação significativa de revolta se perdeu entre movimentos semelhantes. Para seus pares, entretanto, Jakkar bradava que o regente de Bielefeld havia reconhecido seus novos domínios, o **Condado de Portsmouth**, com medo do poderio dos Asloth e das possíveis represálias a um ataque. “Sua sanguinolência foi contida não pelo bom senso, mas pela covardia”, teria dito à época sobre seu ex-parceiro.

Ali os Asloth ergueram o luxuoso **Castelo Erynia**, bastião da família nos tempos que viriam, criando raízes cada vez mais profundas. Em volta do castelo viria a crescer a tortuosa **Milothiann**, uma extensão ainda maior de seu poder. Tudo isso fez a influência de Jakkar aumentar, garantindo um lugar entre as famílias mais poderosas de Bielefeld e estabelecendo-o como figura destacada na oposição. Mas era pouco.

Quando Thomas Lendilkar voltou suas forças contra o arquipélago de **Khubar**, os Asloth foram os primeiros a se isentarem de qualquer posição contra ou

a favor. Se de algum modo haviam previsto o fracasso da marinha do reino sob as garras de **Benthos, o Dragão-Rei dos Mares**, a morte de Thomas, ou até se teriam eles próprios avisado os regentes do arquipélago sobre o ataque, ninguém é capaz de afirmar. O certo é que, quando o vácuo de poder surgiu e um novo rei de Bielefeld precisou ser escolhido, Jakkar foi o primeiro a dar um passo à frente. E mais uma vez foi preterido.

Na falta de um herdeiro legítimo de Lendilkar, uma assembleia de nobres foi reunida e **Raissa Janz**, figura fundamental nos tratados de paz com Khubar, foi escolhida. Mais que isso, uma lei de sucessão hereditária foi estabelecida, acabando com qualquer possibilidade legítima de os Asloth assumirem o trono.

Ninguém tinha ideia naquele momento, mas o acontecimento selou não só o destino de Bielefeld, mas os rumos que Portsmouth tomaria dali para a frente.

O Espelho Distorcido

Ao analisar a história de Portsmouth em 1300, parece claro mesmo para o mais simplório estudante o momento em que a posição da família Asloth passou do desejo de governar Bielefeld para o objetivo obsessivo de minar qualquer força ou reputação que o reino dos Janz tivesse construído, não importando os meios. O responsável por isso foi o **Conde Brondar Asloth**.

Apaixonado por intrigas e estratégias e muito menos propenso do que seus antecessores ao ataque armado direto, Brondar transformou Portsmouth, de forma muito nítida, em um espelho distorcido de Bielefeld. Se no reino os valores da cavalaria mesclaram-se profundamente aos valores da própria coroa, no condado a regra se tornou a ampla contratação de companhias mercenárias. Vindos de todo lado, esses grupos mantinham-se fiéis ao poder dos tibares que os Asloth eram capazes de despejar, ou às posições nas cortes locais que a família era capaz de prometer.

A lógica que se espalhou à época foi que esta era a única maneira de garantir que suas terras seriam defendidas sem a parcialidade que julgavam inerente aos cavaleiros, eternamente atrelados aos Janz. Usando bardos e espiões, Portsmouth fez questão de lembrar a todos, o tempo todo, do passado sanguinário de Bielefeld no governo de Thomas Lendilkar. Até hoje se canta na região os versos de **Sir *Forthum***, em que o personagem-título, um cavaleiro, brada seus feitos bondosos enquanto cospe na comida de uma taverna, bate no próprio cavalo e assassina uma vila inteira de plebeus.

Espalhou-se, estrategicamente, que Portsmouth era uma terra de liberdade, longe dos códigos de cavalaria que supostamente propagandeavam uma virtude que só existia em nome. Brondar também clamava que os Janz desejavam, mais cedo ou mais tarde, tomar a área de Portsmouth e os castelos de todos os nobres. Por fim, um ataque orquestrado contra os povos dos **Ermos Púrpuras**, feito por mercenários de Portsmouth que trajavam armaduras e estandartes de famílias proeminentes de Bielefeld, serviu para dar o mais duro golpe na reputação do reino dos Janz.

Quando houve o inevitável revide, culpou-se o antigo expansionismo de Bielefeld pelo incidente. A enorme repercussão fez necessária a intervenção de Deheon, decretando a independência dos Ermos. Ainda que Brondar Asloth tenha falecido antes de ver Portsmouth completamente livre, seus feitos seriam fundamentais para que o condado se preparasse para seu maior e derradeiro passo.

Independência Enfim

Se pouco é dito sobre **Thalir Asloth**, sucessor e filho de Brondar, é porque, de fato, não há muito a ser falado. Numa linhagem de nobres extraordinários, Thalir é visto como pouco ambicioso ou capaz. Nos livros de história, consta que seu mérito maior foi ter conseguido manter intocados os feitos de seu pai — algo pouco complicado dado que tudo o que Bielefeld buscava naquele período era estabilidade. Thalir, no fim, tem como reconhecimento apenas o ato de ter ajudado a conceber **Ferren Asloth**.

É fato que a calmaria mantida por seu pai auxiliou muito o desenvolvimento de Ferren, tão recluso em seus estudos e práticas que, como costumam dizer em tom de troça os imprudentes, quando surgiu para o mundo depois da morte de Thalir, já era velho.

Ao assumir o título de conde já tinha para si o objetivo de ir ainda além dos feitos do avô. Queria, de uma vez por todas, declarar a independência de Portsmouth. O plano era longo, mas ele não tinha pressa. Começou oferecendo terras de seu futuro reino para membros da baixa nobreza, inimigos dos Janz. Também dobrou o incentivo às companhias mercenárias, fortificando suas defesas e traçando novas alianças. Depois impôs leis próprias, muitas contrárias às posições tomadas por Bielefeld, sendo a proibição da magia a mais polêmica. Brigou por impostos menores, argumentando celebremente em um discurso inflamado que "um povo que não precisa de cavaleiros não deve pagar pelas marteladas que reparam suas armaduras". Entre seus detratores espalhou-se o apelido de **"Velho Abutre"**. Quando confrontado, o conde dizia que seu objetivo era proteger seu povo. Acolher os mais fracos. Evitar que sua família fosse vítima de atentados pérfidos.

O pensamento de Ferren trouxe de volta as labaredas do ódio incitado por seu avô quase um século

antes e, em 1389, uma série de ataques perpetuados por plebeus e nobres de baixo escalão a cavaleiros nos arredores da cidade de **Cambur** deu início ao que seria conhecido como a **Revolta a Pé**. A resposta ao ataque e o posterior envolvimento de companhias mercenárias iniciaram algo que se avizinhava há muito tempo: uma guerra civil cruelmente planejada.

Das menores diferenças às disputas mais ferrenhas, de rivalidades ancestrais a desentendimentos recentes, tudo foi resolvido na lâmina e no sangue. Foi uma época de tragédias, de famílias e vilas inteiras dizimadas e de rixas irreconciliáveis. Para Ferren Asloth, entretanto, era o preço a se pagar por um condado livre. Ou pela vingança definitiva contra os Janz.

Com a intervenção de última hora de Deheon e dezenas de reuniões diplomáticas, o combalido Bielefeld reconheceu a independência de Portsmouth.

Sob as asas do abutre

Ferren Asloth tinha o que gerações inteiras de sua família não haviam conseguido: um reino. Seus discursos durante a guerra civil e antes dela afirmavam com veemência que tudo tinha em vista apenas o bem de sua terra e a soberania de seu povo. A verdade, entretanto, é que Portsmouth não pertencia a ninguém a não ser seu regente.

A perseguição a arcanistas dentro de Portsmouth, antes vista perigosamente como uma mera excentricidade, ganhou contornos mórbidos. Os suspeitos eram perseguidos e — na melhor das hipóteses — enclausurados em prisões desconhecidas. Não raro a própria população se encarregava de executar a lei, inflamada por superstições e histórias falsas espalhadas por bardos e agentes contratados pela coroa, uma tática típica dos Asloth. Certa vez **Wynlla**, reino conhecido por seus magos aristocratas, ousou encaminhar um protesto diplomático a respeito… e recebeu como resposta um convite para que mandasse um representante para discutir o assunto a portas fechadas no Castelo Erynia. As tratativas não prosseguiram além disso. Até a cidade de Vectora foi proibida de passar pelo reino.

O comércio com Sambúrdia e o sufocamento comercial dos hynne de Hongari, com taxas abusivas sobre o transporte de fumo para o resto do Reinado, funcionavam como principal fonte de renda. O ódio contra os cavaleiros e Bielefeld foi passado de pai para filho e permaneceu fresco na mente de todos, marcando toda a cultura de Portsmouth.

As companhias mercenárias, mais solidificadas do que nunca, garantiam a ordem nas cidades e nas estradas, fazendo obedecer mesmo o mais tirânico dos decretos. Os poucos lampejos de revolta eram sufocados em pouco tempo, pois as próprias vitórias do reino serviam de lembrança do que acontecia com os inimigos de Portsmouth. Ferren Asloth, que ironicamente havia escolhido carregar ainda o título de conde, tinha tudo a seu dispor. Tudo em suas mãos. Menos a eternidade.

Por trás da perseguição a magos, estava um objetivo secreto e nefasto. Velho, de corpo frágil e sem herdeiros, o regente temia que a morte lhe tomasse o que sua família havia levado gerações para conseguir. Avesso aos métodos divinos, passou a procurar nas artes arcanas um meio de prorrogar a própria existência.

Aslothia

Nome Oficial: Cadávero Reino de Aslothia.

Lema: "Perecer e Perseverar".

Brasão: de negro um crescente encimado por uma estrela de oito pontas contidos em uma orla e, ao redor, oito estrelas de oito pontas em orla tudo de ouro.

Gentílico: aslothianos/filhos de Asloth.

Capital: Milothiann.

Forma de Governo: necrocracia monárquica absolutista.

Regente: Arquilich Ferren Asloth.

População: 1.500.000.

Raças Principais: humanos, osteon.

Divindades Principais: Tenebra, Megalokk.

"Não temais, queridos filhos. O que estou prestes a vos presentear será entendido pela mente de poucos, mas sentido pelo coração de todos que têm em si a semente de nosso reino.

Amanhã será o primeiro dia em que nos ergueremos impávidos perante os frágeis mortais de Bielefeld e do Reinado. Nada nos destruirá, seja mortal ou divino.

Ergue-se o poderoso e infinito Reino Cadávero, do seio de seu senhor absoluto da morte em vida. Ergue-se Aslothia!

Pereça e persevere!"

— Trecho do discurso do Conde Ferren Asloth na Noite da Ascensão Profana

Extraía o conhecimento de seus prisioneiros através de tortura e chantagem, ameaçando assassinar seus familiares. Passava noites em claro decifrando grimórios apreendidos. Utilizava-se de elixires, poções e itens mágicos. Se, para quem observava, Ferren parecia já ter ido além do que a vida natural lhe permitiria, era porque tratava-se da verdade. Mas nada era permanente. Era possível diminuir a marcha do tempo, não estancá-la.

Um dia, porém, uma prisioneira de olhar insano chamada **Fizzar Rumariv**, gritando impropérios e se debatendo nas paredes da própria cela, exigiu a presença do conde antes de ser torturada. Intrigado, ele desceu pelas escadarias até as masmorras do Castelo Erynia e, entre gargalhadas sem propósito, a maga sussurrou no ouvido do conde.

"Há um livro, um repositório de conhecimento perdido chamado ***Tomo da Travessia***", contou Fizzar. "Nele há o que você procura. Nele você descobrirá que vida e morte andam de mãos dadas e seus dedos jamais hão de se desentrelaçar."

Fizzar foi enclausurada novamente e em meras semanas seu corpo sem vida foi jogado numa vala oculta com os restos de outros magos. Seu nome se perderia na história de Portsmouth e ninguém mais se lembraria do que ela havia dito naquela noite.

Apenas o conde.

A Noite da Ascensão Profana

Foram anos empregando tudo que tinha à disposição, até que Ferren finalmente tomasse posse do *Tomo*. Em suas páginas, estudadas à exaustão, encontrou rituais complexos que, executados em sequência, lhe permitiriam profanar o próprio corpo e desafiar os limites da vida e da morte, achando uma brecha entre o caminho que leva aos reinos dos deuses e o desconhecido, tomando para si o controle de sua não morte. Ou, ao menos, é o que dizem.

Tudo que aconteceu está mergulhado em uma camada densa de segredos e, entre a nobreza que acompanha de perto o regente, é lei jamais falar sobre o ritual, mesmo em conversas de corredor. O que se sabe pelo Reinado é apenas o que Ferren permite que bardos e bocas frouxas cantem.

Naquela noite, quando o povo de Portsmouth começou a se juntar, não havia lua nem estrelas. As ruas estreitas e serpenteantes de Milothiann, entretanto, estavam mais movimentadas que o normal. As hospedarias fervilhavam, pois o boato de que o regente surgiria na sacada do Castelo Erynia para se dirigir à nação tinha se espalhado como febre. Seria a primeira vez desde o fim da Guerra Artoniana, um ano antes. Ao Reinado, tal fato trazia apreensão. Aos cidadãos da capital, trazia expectativa.

As praças ficaram abarrotadas. Os salões de festa, repletos. E aqueles propensos a embelezar suas histórias contam que até em outras cidades, como **Ith** e **Cambur**, ou mesmo no campo, houve quem soubesse de algum modo que aquele era um momento de importância, pois Ferren Asloth falaria.

E, de fato, ele falou.

Seu discurso repercutiu entre nobres e plebeus. Sua frase inicial — "Não temais, queridos filhos" — viria a se tornar um mantra de significado dúbio. Acalentador para seus apoiadores, cruel para seus detratores. As festividades e bailes da capital invadiram a madrugada sem cerimônia e só quando estavam todos exaustos e o princípio do dia seguinte surgiu no horizonte, pálido e difuso, é que os efeitos do ritual começaram a tomar forma.

Aos poucos, um processo desordenado de putrefação e decadência se espalhou. Em alguns lugares, um líquido viscoso de um roxo profundo escorreu pelas paredes, portas, janelas e solo, degradando objetos, natureza e gente, retorcendo plantas e árvores, apodrecendo frutos. Em outros, a morte se fez presente, disseminada pela comida, pelo ar, por um abraço, levando o que era vivo à quase decomposição... Para apenas trazer tudo de volta num arremedo obediente apenas a Ferren Asloth e seus comandados.

Animais foram transformados, assim como as pessoas. Vampiros e outros mortos-vivos poderosos tomaram lugar especial na nobreza, alimentando-se sob o olhar permissivo da coroa. A maldade no coração de muitos fez-se liberta sem amarras. Em um lugar, mestres feudais corruptos exploraram seus súditos até

que não lhes sobrasse nada além de ossos, fazendo-os levantar e trabalhar mesmo quando a morte lhes teria trazido liberdade. Em outro, plebeus tomavam castelos, transformando seus senhores em banquete, pintando seus salões com sangue e carne. Como se obedecesse a um dos anseios mais antigos de seu mestre, as fronteiras do reino avançaram implacáveis sobre **Hongari**, até então lar dos hynne, numa onda de sombras e destruição, ampliando seu território de terror. E o próprio Ferren Asloth se tornou um tipo único de morto-vivo, uma criatura cujo poder ninguém conhece ao certo. Agora era um **Arquilich**.

A FUGA DOS COVARDES

A versão oficial dita que tudo que aconteceu na **Noite da Ascensão Profana** ocorreu conforme os planos meticulosos de Ferren Asloth, mas relatos de quem esteve lá afirmam que nem tudo foi assim. Segundo eles, boatos de que Ferren realizaria seu ritual se espalharam rapidamente pela alta cúpula de Milothiann, escorrendo em seguida para os escalões inferiores.

Parte dos que detinham a informação, incluindo algumas companhias mercenárias de alto destaque como a **Companhia Quimera**, decidiram fugir rumo a Sambúrdia e outros reinos, temendo as consequências do ritual desconhecido. Tal movimento não passou despercebido, e os que ousaram desafiar o poder do Arquilich foram implacavelmente perseguidos. Os capturados foram transformados em mortos-vivos e realocados para os fortes que defendem o reino.

É dito que o Arquilich conta com agentes especiais espalhados pelo Reinado e que detratores de seu regime que fugiram de Aslothia são caçados e mortos sem deixar pistas. Aqueles de maior importância têm abertura para pedir asilo oficialmente a outros reinos.

GEOGRAFIA

Após o ritual, o clima de Aslothia é uma versão intensa do que se via antigamente: o inverno rigoroso se tornou ainda mais implacável e, embora Azgher seja pouco visto nos céus, o calor é abafado e desconfortável nas estações em que ocorre.

As florestas entrecortadas por colinas são imprevisíveis. Algumas são repletas de árvores sombrias e retorcidas, de tronco acinzentado e aparência de morte, enquanto outras são labirintos verdejantes onde espíritos e fantasmas habitam, na tentativa de enlouquecer aqueles que ousam adentrá-las. Seus rios e lagos têm águas escuras e, não raro, habitadas por criaturas abomináveis. As planícies vastas e abertas são tomadas por névoa baixa, brejos ou pântanos traiçoeiros. As áreas mais ermas e estradas desertas sofrem ameaças de criaturas mortas-vivas.

Aslothia faz fronteira com as **Repúblicas Livres de Sambúrdia** ao norte, o **Mar do Dragão-Rei** a leste e sul, e os **Ermos Púrpuras** e **Bielefeld** a oeste. Seu terreno aumentou consideravelmente com a anexação de Hongari, um antigo desejo de Ferren Asloth. O que era um reino de alegria e fartura se tornou um terreno de podridão e desolação, com hynne mortos-vivos espalhados por todo lugar. A farta produção de fumo foi deslocada para outra área do reino e ampliada. Se em outros lugares a vida ainda continuou funcional, aqui fica nítido que o regente só quis exercer seu desejo de vingança.

O Tomo da Travessia

De capa ordinária, gasta, arroxeada e sem nenhum adorno, seria difícil prestar muita atenção ao *Tomo da Travessia* em alguma biblioteca repleta de outros itens aparentemente mais fantásticos, mas com certeza menos poderosos. Talvez por isso tenha permanecido perdido por tanto tempo.

É possível que, em algum ponto, o livro tenha feito parte do acervo da Academia Arcana, tenha sido colocado à venda em Vectora ou passado pelas mãos de grupos de aventureiros incautos. Suas páginas parecem feitas de sombra pura e o texto só surge se o leitor disser as palavras corretas em voz alta.

Perseguido por Ferren Asloth durante décadas, o *Tomo* foi a última peça do quebra-cabeça que realizou seu maior desejo: a imortalidade. Seus rituais intrincados e profanos dificilmente poderiam ter sido colocados em prática por alguém menos obcecado ou com menos recursos.

Sua origem está envolta em mistérios e tem sido fruto de pesquisa incessante: versões dizem que se trata, na verdade, do diário escrito por uma maga qareen chamada Yavilla, aprisionada por séculos no Reino de Tenebra por puro ciúme de Wynna. Outras afirmam que a obra precede a chegada da caravana de Lamnor e foi escrita pela bruxa louca Hangpharstyth.

O que parece seguro é que o *Tomo* é hoje o bem mais precioso de Ferren Asloth e, dizem, pode guardar não só o segredo de sua transformação… mas também os caminhos para sua derrota.

No encontro com o Mar do Dragão-Rei é costumeira a presença de navios fantasmas, pegos desprevenidos pela força do ritual e eternamente vinculados ao reino. Alguns capitães, entretanto, principalmente no fim da vida, oferecem seus serviços a Ferren Asloth de bom grado, em troca da imortalidade. Navios fiéis a Aslothia são costumeiramente combatidos pela **Frota Áurea**.

Se antes o reino tinha uma relação amistosa com Sambúrdia, hoje o panorama parece nebuloso. Os tratados antigos de comércio entre os reinos permanecem válidos de forma cautelosa, e há quem defenda uma relação amistosa com o Arquilich por pura sobrevivência. Entretanto, **Angelya Braço Forte**, uma aventureira que se dedicou a salvar quem pôde da destruição de Hongari, lidera uma frente que não tem medido esforços para defender um embargo comercial contra Aslothia e um julgamento de Ferren pela tragédia no reino dos hynne. Mas quem teria poder suficiente para puni-lo?

Na fronteira com os Ermos Púrpuras os fortes foram derrubados e aparentemente não há mais qualquer impedimento quanto à entrada dos bárbaros no reino. Claro, se forem incautos o suficiente para isso.

Por fim, na fronteira com Bielefeld há a **Floresta de Jeyfar**, cujo aspecto arcano teoricamente dificulta pretensões expansionistas aslothianas — ainda que se diga que há um avanço lento de árvores retorcidas e mortas na fronteira e a visão de espectros das guerras entre os dois reinos seja bastante comum. Membros das famílias de cavaleiros de Bielefeld que tombaram em alguma batalha por ali ocasionalmente se arriscam entre os caminhos labirínticos das árvores para deixar oferendas a Khalmyr, rogando para que as almas de seus entes queridos sejam levadas para Ordine, mas o risco que o próprio fantasma do parente surja do lado de Aslothia e tente arrastar quem quer que seja para o reino do Arquilich é constante.

Aslothia mantém guarnições permanentes de forças mercenárias, acompanhadas de esqueletos e outros mortos-vivos, guardando o restante da fronteira. Ferren Asloth sabe que um dia poderá voltar a enfrentar uma ofensiva direta de seus inimigos ancestrais e está sempre preparado para contra-atacar se for necessário.

Povo & Costumes

A cultura dos habitantes de Aslothia é marcada por traços sombrios e sinistros, que refletem a natureza do Reino dos Mortos-Vivos. É difícil encontrar quem use roupas de cores chamativas em áreas longe da capital, sendo muito comum o uso do preto, cinza, marrom, ocre e, principalmente, roxo. O ato de fumar cachimbos, cigarrilhas e, quando há mais dinheiro, charutos é um hábito cada vez mais frequente — algo que os hynne de fora do reino veem como uma afronta depois do que houve com Hongari.

A morbidez é uma característica comum e a morte não só é tratada com naturalidade, como celebrada em mais de um aspecto. Os aslothianos têm em sua cultura **mais de uma centena de ritos funerários elaborados** — e o dobro disso para as ocasiões em que um morto volta à vida, qualquer que seja a sua forma. No ritual mais comum, o morto é enrolado em faixas arroxeadas e enterrado no solo de Aslothia. Considera-se que sua força vital retorna ao reino e assim, ao regente. Se o cadáver volta como morto-vivo é porque Ferren Asloth assim decidiu.

Mortos-vivos são temidos, respeitados e até adorados. Há mais de um caso de habitantes de uma vila que voluntariamente se jogaram sobre uma horda de mortos-vivos próxima, ansiosos por receber eles mesmos a dádiva da não vida. Caveiras, crânios, túmulos e caixões fazem parte da decoração local como itens reverenciados. Na ausência de magia, ainda perseguida pelo governo, ossos trabalhados com inscrições diversas são tipicamente usados como amuletos. Filósofos errantes dissertando sobre a finitude da vida, atraindo seguidores esfarrapados, têm surgido com cada vez mais frequência. Nenhum plebeu nega a existência do Panteão e sua influência no mundo, mas a morte é mais presente que qualquer deus, e objeto constante de suas preces.

Cultos a **Tenebra** são comuns entre nobres, que realizam as cerimônias com pompa quase exagerada. Em segredo, estes clérigos da Deusa das Trevas acreditam que Aslothia é um exemplo da força da deusa, e não do Arquilich. Alguns mais ousados conjecturam que ela tenha aprendido com as ações da Tormenta e que o reino seja só o primeiro passo em seu plano

de dominar Arton. Para estes, a presença constante de Raz Al-Baddin na corte confirma o fato.

A presença da Pata de Megalokk, um lugar sagrado, é por si só o suficiente para garantir a presença de devotos e clérigos do **Deus dos Monstros**.

Refletindo o pensamento de seu regente, os aslothianos são rígidos quanto a leis e normas. Quem as viola deve pagar. Isso faz eco com o maior dos acordos, firmado com a própria Aslothia na Noite da Ascensão Profana: a grande maioria dos cidadãos sabe que sua força vital alimenta o reino e sente-se grata. A lei máxima, que proíbe a presença de magos e a execução de magia no reino, também é obedecida à risca. Qualquer um encontrado utilizando magia arcana ou protegendo quem o faz é prontamente denunciado à autoridade mais próxima, às vezes atraindo até a presença de um dos três **Sislach**, dependendo da importância do ocorrido.

Por motivos variados, não é muito fácil encontrar uma opinião dissidente contra Ferren Asloth. O cidadão aslothiano padrão sabe que deixar o reino, repleto de mortos-vivos em suas áreas mais ermas, é uma tarefa impossível. O rebelde mais exaltado engole suas opiniões mais duras quando em público, a fim de proteger a própria vida.

Companhias mercenárias são vistas como o máximo de autoridade abaixo dos Sislach, da corte e do próprio Ferren. Truculentos e duros na aplicação das leis, os mercenários são, ainda assim, vistos como um ideal — uma sombra dos cavaleiros do reino vizinho — e se tornar membro de uma companhia é uma das ambições comuns àqueles que conseguem romper a aura de conformismo que cerca grandes partes do reino. Peças satíricas de atores de rua ou de marionetes, além da lembrança da própria Guerra Artoniana, ajudam a perpetrar o ódio eterno contra Bielefeld e sua Ordem da Luz.

Nas vilas habitadas nem sempre o ar é de desolação. Alguns lugares encontram o melhor mesmo na pior das circunstâncias. Para eles, as condições em que vivem são apenas o fardo que lhes foi confiado até que a morte se faça presente e suas almas possam se unir à própria Aslothia… e, por consequência, ao próprio Arquilich. Festas são realizadas quando alguém falece e cada morador divide com os outros o pouco que tem. Grupos estrangeiros são bem recebidos desde que respeitem as tradições locais. O desrespeito pode transformar completamente o comportamento de anfitriões até então amistosos.

Saudação aos Filhos de Asloth

Como forma de reconhecimento e cortesia, quando se encontram, os aslothianos se saúdam com a tradicional "Saudação aos Filhos de Asloth", feita pela primeira vez pelo próprio regente ao término de seu discurso na Noite da Ascensão Profana. A saudação é amplamente utilizada pelas companhias mercenárias e não fazê-la diante de um oficial é considerado um crime grave. Estrangeiros também são obrigados a seguir o costume e muitos aslothianos o mantêm mesmo quando longe de sua pátria.

O cumprimento consiste em cruzar as mãos espalmadas na altura do peito — numa posição semelhante a como é deitado um cadáver — e inclinar a cabeça levemente para a frente. Fazer o movimento sem inclinar a cabeça, fixando os olhos nos da outra pessoa, pode ser um sinal de desconfiança ou para chamar a atenção sobre uma ameaça direta, principalmente a presença de magos.

Condessa Sirissa Tarvela, parte da alta nobreza de Aslothia

GOVERNO

Não há autoridade em Aslothia que sequer se aproxime do poder de Ferren. Todos que agem no reino o fazem como uma extensão de seu jugo. O Arquilich raramente deixa o Castelo Erynia e sequer há necessidade de fazê-lo: os Sislach se fazem presentes quando necessário, sem que ele precise interferir. De fato, quando **Roxidrim**, uma anã paladina de Khalmyr; o bardo **Amrod,** e o lefou clérigo **Edoom**, membros de um promissor grupo rebelde, resolveram organizar um levante em um feudo próximo a Ith, **Sislach Narsogg** surgiu com sua comitiva de esqueletos e exterminou todos, sem que qualquer delação tivesse acontecido.

Se Ferren Asloth antes se ressentia do apelido "Velho Abutre", hoje adota a ave como seu símbolo. Empoleirados de cada lado de seu trono há dois abutres mortos-vivos que ele trata como animais de estimação. Seus nomes são **Zirath** e **Murath**. Quando surgem em algum lugar do reino, nunca é sinal de boas notícias.

Ferren tem em Erynia uma corte muito próxima, composta pelos primeiros nobres a aceitarem sua nova ordem, muitos dos quais foram agraciados com dádivas profanas. Há também nobres oriundos de partes distantes do Reinado, que viram ali ambiente propício para seus próprios estratagemas. O estrangeiro mais ilustre é **Raz-Al-Baddin**, que anteriormente dividia a função de sumo-sacerdote de Azgher com seu irmão gêmeo e hoje é sumo-sacerdote de Tenebra. Seu papel é servir como um representante cordial da Deusa das Trevas no reino artoniano que mais carrega seus preceitos. Mas é impossível não pensar que sua presença ali seja para garantir que Asloth não tenha pretensões divinas. Sua presença é transitória e o Arquilich não parece se incomodar com suas idas e vindas.

Todos os senhores feudais de Aslothia são tratados como condes, talvez como uma homenagem à forma passada de Ferren, e têm sua autonomia vigiada tanto pelos Sislach quanto por companhias mercenárias próximas. Fora isso, cada conde é soberano dentro de suas terras desde que pague tributos. Alguns condes e condessas abririam facilmente mão de suas terras e vassalos em troca de uma posição permanente na corte de Ferren Asloth, ansiando por suas dádivas profanas. Por sua vez, certos vassalos são capazes de qualquer sacrifício para ocupar o lugar de seus mestres, o que cria um clima de instabilidade constante.

Ainda assim, tudo é feito de alguma forma seguindo as leis soberanas de Ferren e novos éditos podem surgir a qualquer momento. Condes costumam participar de audiências solicitando mudanças em leis ou acréscimo de outras em troca de favores.

LOCAIS IMPORTANTES

MILOTHIANN (CAPITAL)

A capital de Aslothia não é apenas a cidade mais antiga do reino e o grande centro de poder histórico dos Asloth contra Bielefeld e seus cavaleiros, como também o ponto de origem do ritual feito por Ferren. E isso teve consequências nefastas. Se em outros pontos a Noite da Ascensão Profana trouxe metamorfoses bizarras e uma profusão de mortos-vivos, em Milothiann o resultado trouxe, inesperadamente, vida. Distorcida, corrompida, mas ainda assim vida.

Uma grande parte dos corpos enterrados na cidade voltou de seus túmulos. Mas, ao contrário das criaturas que vagam a esmo nas regiões inóspitas de Aslothia, estavam todos lúcidos. Despertos. Inteligentes. Desesperados para retomar a vida que lhes havia sido roubada pela guerra, por um amante vingativo, por um acidente de carroça. De mercenários dos tempos de Jakkar Asloth a crianças vítimas de alguma doença semanas antes. Para alguns isso foi uma bênção. Para outros, um problema insolúvel, pois como explicar que a casa de uma senhora morta há um século não era mais dela? Logo esses mortos que se erguiam dos túmulos foram apelidados de **retornados** pela população viva.

O súbito aumento da população acentuou o crescimento desordenado de Milothiann, tornando-a ainda mais caótica, com casas cada vez mais espremidas, vielas cada vez mais estreitas e a aberração dos vivos sendo obrigados a conviver lado a lado com os mortos.

Mais do que em qualquer outro local, a presença de magos é completamente inadmissível e as patrulhas são instruídas a fazer uma dura perseguição, abordando grupos publicamente e confiscando livros e itens que pareçam estranhos. Os suspeitos são levados a uma enorme fortificação na ala leste da cidade, chamada **Khorcova**, onde são presos e interrogados. Os que conseguem comprovar que não são magos são liberados. Já os que fracassam desaparecem, provavelmente enviados a um destino ainda pior. Diariamente, de uma das sacadas da Khorcova, um emissário lê uma lista com o nome de todos os magos que não voltarão às ruas. Não se faz distinção entre quem foi morto e quem foi preso, para que todos tenham em mente que mago nenhum está a salvo.

Companhias mercenárias desfilam pelas ruas, fazendo valer as leis do Arquilich e disputando território. Mesmo depois de tantos anos, o principal bando na cidade é o **Mantícora**, historicamente notório por sua eficiência na caça aos magos. Hoje a companhia é

liderada por **Jorian Zivillier**, filho de **Ariann Zivillier**, que atualmente administra a Khorcova. Duas outras companhias disputam o poder e a preferência de Ferren Asloth: o **Bando da Noite Turva**, que vem se destacando por admitir retornados em suas fileiras e por sua dedicação ferrenha a Tenebra, e a **Companhia Sangrenta**, liderada por uma lefou especialmente violenta chamada **Mavinah**. Suas disputas em becos escuros costumam ser brutais, mas raramente outros mercenários se envolvem.

Milothiann é também o ponto central para aqueles que desejam cair nas graças do Arquilich. É sabido que o regente tem agentes espalhados pela cidade, observando cidadãos que possam servir para seus planos misteriosos. Quando uma pessoa é escolhida, acha um pergaminho com o selo do reino inexplicavelmente colocado dentro de casa, no bolso de uma roupa que usou na noite anterior, entre as ferramentas de trabalho ou em qualquer outro lugar. Nele, encontra ordens que devem ser seguidas à risca. Elas variam: espionar um vizinho, roubar as ferraduras do cavalo de um mercenário, ficar parado em uma esquina específica por dias, assassinar alguém. É provável que cada pequena ordem seja parte de um plano muito maior, um quebra-cabeça que só faria sentido juntando cuidadosamente cada peça. O certo é que aqueles que cumprem as ordens dos pergaminhos podem receber em seguida um anel de metal que traz como marca a lua que faz parte do brasão do reino. Isso os coloca no círculo mais baixo dos favorecidos do Arquilich, mas no primeiro degrau rumo à chance de receber uma bênção macabra do regente. Quem sabe onde se pode chegar obedecendo a todas as ordens seguintes?

Castelo Erynia

Em sua obra *Os Caminhos Tortuosos do Reinado*, o historiador **Daruvio Fetanza** disse: "Se Milothiann é o centro de Aslothia, Erynia é seu coração: feito de pedra e morto por dentro". E, embora a frase de efeito soe bem quando dita nos bailes e jantares do Reinado, seu significado pode não estar completamente correto.

De certa forma, Erynia continua sendo o que sempre foi: um castelo de arquitetura sisuda, prática, um monumento aos tempos em que manter o condado era uma batalha por si só. Mas hoje é também um retrato do poder conquistado pelo Arquilich e um instrumento de adulação pelas conquistas já realizadas.

Contornando sua estrutura há um fosso profundo de água estranhamente cristalina, mas seu aspecto é uma mera armadilha. Encantada pelo próprio Arquilich, a água atrai qualquer um que tente atravessar o fosso com intenções danosas ao regente. Quem cai ali é irremediavelmente atraído para o fundo e se afoga… se tiver sorte. Os desafortunados se corrompem e se transformam em criaturas que passam a proteger Erynia para sempre. Quem atravessa o fosso e ultrapassa as muralhas do castelo é recebido por um imenso jardim morto labiríntico, em que cada sombra é um pesadelo do passado esperando para ressurgir. Quem se perde jamais retorna. Nada disso afeta os servos de Ferren Asloth, entretanto.

Dentro de Erynia, numa vastidão de corredores e salões sempre finamente decorados, vive a corte do Arquilich, mergulhada em intrigas, disposta a fazer o que for possível para ganhar as graças de seu regente. Ali moram e transitam famílias de condes aliados aos Asloth no decorrer dos séculos, comerciantes abastados, clérigos de Tenebra, líderes mercenários, nobres em busca de ascensão e os Sislach, quando estão na capital. A corte também conta com **Patusco**, um clérigo de Tanna-Toh transformado em bobo da corte, que só diz a verdade, e **Cantriel Lliharinn**, um dos maiores escribas e historiadores de Arton. Antigamente, Cantriel possuía uma oficina em que oferecia seus serviços a aventureiros, mas foi transformado em osteon por Ferren Asloth e agora é responsável por registrar a história de Aslothia para a posteridade.

Para sempre.

Retornados

Os retornados ainda são um mistério em Aslothia. Ninguém tem certeza se a ressurreição de um grupo tão grande de pessoas foi algo planejado por Ferren ou o resultado do dedo de Nimb se intrometendo onde não foi chamado.

Para todos os efeitos, retornados são como osteon, mas têm o corpo muitas vezes decomposto em algumas partes e sustentam as marcas de sua morte, dependendo da época em que morreram. Quando surgiram, muitas companhias mercenárias defenderam que todos deviam ser mortos e enterrados novamente. Mas uma nova ordem do Arquilich Ferren Asloth decidiu que eles eram tão filhos de Aslothia quanto os vivos. Assim, os retornados se viram livres para seguir em frente.

Não são imortais, mas revidam ataques e planejam vinganças de formas ainda mais sádicas que qualquer aslothiano vivo. Afinal, ninguém quer morrer duas vezes.

O próprio Arquilich reside na torre central e ali atende a seus vassalos. Comenta-se, porém, que ele é capaz de disfarçar sua natureza morta-viva e, assim, costuma andar entre os membros da corte em ocasiões menos formais, certificando-se de que suas alianças são realmente sólidas. Vez ou outra faz o mesmo viajando pelo reino, normalmente acompanhado de **Sislach Vissanzi**, também disfarçada.

ITH

Comparada a outras cidades aslothianas, normalmente nascidas da adulação de nobres ao Arquilich ainda em seus tempos de conde, Ith surgiu como um presente.

Harghan Trozik era o líder da **Garra da Harpia**, um grupo mercenário famoso por agir na fronteira entre Hongari e o que então era Portsmouth. Seu papel e o de seu bando era interceptar grupos de aventureiros espiões e hynne contrabandistas que tentavam levar o fumo que cultivavam direto para Sambúrdia, sem pagar impostos.

Seu trabalho era mais do que competente. Certa vez, fez questão de viajar até Milothiann apenas para entregar ao Conde, em mãos, as cabeças decepadas de seis membros dos **Bons Hynne**, um grupo que ousava proteger Hongari e tentava chamar a atenção do Reinado, reclamando das pressões comerciais constantemente tomadas por Portsmouth. O feito lhe garantiu o posto de favorito do Conde, que lhe presenteou Ith, na época uma vila de médio porte entre a capital e a fronteira que tanto havia defendido.

Harghan ergueu um forte e muralhas. Ith passou a abrigar, além de seu povo, mercenários de outras companhias e criminosos fugitivos do Reinado. Tudo que havia de ilegal e perigoso acontecia ali, incluindo uma arena clandestina onde magos eram obrigados a lutar até a morte. Não era um lugar para os de coração fraco. Então veio a Guerra Artoniana. Por conta da aliança com os puristas, Ferren Asloth solicitou que Harghan lutasse em seu nome e deixasse Ith para trás. A cidade, de fato, continuaria funcionando como sempre funcionou, equilibrada no respeito mútuo entre criminosos. Harghan partiu e nunca mais voltou.

A história de seu destino varia: uns dizem que morreu como herói, outros que foi trucidado por um bárbaro em uma arena, vítima de sua prepotência. O boato que vem ganhando força recentemente é que a lealdade do chefe mercenário para com seu mestre era tão grande que as forças que corromperam Aslothia trouxeram Harghan de volta à vida. Por que ele não surgiu e reassumiu seu antigo posto é um mistério, mas há quem diga ter visto um guerreiro trajado de armadura completa, de olhos vermelhos flamejantes, vagando além das muralhas nas noites mais escuras.

ASLAVI

Situada sobre uma colina solitária, Aslavi é uma cidade pequena que fica ao sul da capital Milothiann e herdou muito de sua arquitetura e falta de planejamento, repleta de vielas estreitíssimas, barrancos e becos suspeitos. No sopé da colina há um muro de cerca de seis metros e sua entrada conta com cinco curiosos guardiões que jamais deixam seu posto: quatro esqueletos e uma aparição. À primeira vista, é uma cidade comercial, repleta de barracas e pequenos mercadinhos vendendo coisas inofensivas.

Na verdade, Aslavi foi criada por um casal de trambiqueiros dissidentes de Ith, **Lamara** e **Bawir**, que resolveram partir quando acharam que o que acontecia ali estava começando a ficar pesado demais. Afinal, eles só queriam ganhar uns trocados e viver em paz o quanto pudessem. Assim, Aslavi se tornou um posto de comércio clandestino quase inofensivo e um foco de jogatinas ilegais levado pouco a sério pelas autoridades.

Entretanto, seu submundo esconde os famigerados **leilões das sombras**, onde itens mágicos, artefatos e outros artigos misteriosos são colocados à disposição de quem puder pagar. Nobres de outros reinos, inclusive, arriscam a vida para conseguir um convite para esse tipo de evento ou pagam aventureiros para fazer escolta ou representá-los nos eventos. Entre alguns círculos do Reinado, Aslavi é conhecida como "Vectora inversa", tanto por estar sobre uma colina quanto pelo comércio de itens arcanos de procedência desconhecida.

Os lugares mais conhecidos são a taverna *Lixo Trancado*, administrada por Agatha — que abriga Opritinik, um hynne procurado, traidor de Hongari — e a **Mansão Bac Arat**, onde não se entra sem um convite explícito.

CAMBUR

Localizada no sudoeste de Aslothia, Cambur já teve mais de um papel na história do reino. Primeiro foi o palco da Revolta a Pé, estopim arquitetado do início da Guerra Civil de Bielefeld. Depois serviu de cenário para a trágica história do sequestro e morte do jovem **Ariek Anthallas** por bandidos, depois que seu pai e lorde local, **Fandor Anthallas**, viu seus pedidos de ajuda recusados pela capital.

A dor de Fandor transformou Cambur em uma rara semente de simpatia velada pelos cavaleiros da Luz dentro do território de Ferren Asloth. Acordos que demoraram décadas para serem elaborados foram finalmente fechados entre o lorde e Norm, e cavaleiros passaram a viver em segredo na cidade, aguardando o momento em que uma resistência fortalecida pudesse anexar o território de volta a Bielefeld. Mesmo com a

Guerra Artoniana, o disfarce foi mantido em prol de uma vitória maior. E talvez tudo tivesse dado certo se não fosse a Noite da Ascensão Profana.

O ritual realizado por Ferren Asloth transformou a população de Cambur em mortos-vivos — e os cavaleiros ali ocultos em servos do Arquilich. Quem se atreve a circular pela área se depara com a mais profana das visões: corpos carcomidos patrulhando a cidade, envergando orgulhosamente armaduras da Ordem da Luz.

Em tom jocoso, comenta-se nas tavernas de Aslothia que Alenn Toren Greenfeld, líder da Ordem da Luz, daria seu único olho bom em troca da destruição definitiva de Cambur.

Pata de Megalokk

A Pata de Megalokk é uma enorme clareira existente desde muito antes da chegada do povo do sul, que lembra vagamente o formato da pata de um imenso animal reptiliano. Segundo estudiosos e bardos na mesma proporção, esta teria sido a marca deixada pelo Deus dos Monstros ao tomar impulso para deixar Arton depois da guerra que deu fim à Era dos Monstros.

Em seu centro há uma estátua de pedra representando uma criatura de seis patas e duas cabeças coroadas, decorada com centenas de joias preciosas. Possivelmente se tratava de um ídolo dedicado a Megalokk, feito pelos antigos povos nativos do reino.

Depois de muito tempo, aparentemente todas as joias da peça foram arrancadas, levadas por algum ladrão habilidoso. Acontece que desde então uma criatura horrenda conhecida como Aspecto de Megalokk vem rondando a área, protegendo a estátua e atacando quem quer que se aproxime. Dizem que, quando morto, o monstro ressuscita uma semana depois, mas ninguém confirma a informação. Clérigos de Megalokk, que já tratavam o lugar como sagrado, têm feito peregrinações para visitá-lo, enfrentando mortos-vivos e quaisquer outros perigos no caminho.

É possível que os ataques acabem se as pedras forem devolvidas, mas a essa altura elas podem estar em qualquer lugar de Arton.

Castelo Caerilech

No passado, Caerilech foi um ponto de resistência contra Ferren Asloth, comandado pelo mago **Caerilech Gotravon**. Depois da Noite da Ascensão Profana, porém, o lugar foi encontrado surpreendentemente vazio. Ninguém sabe se algo aconteceu com Caerilech ou se ele simplesmente resolveu fugir por alguma das várias passagens subterrâneas que supostamente existem sob a fortificação e levam para fora do reino.

Companhias mercenárias e aventureiros dispostos foram convocados para vasculhar o lugar e garantir que ele esteja pronto para receber sua nova dona: a **Condessa Sirissa Tarvela**, uma vampira de uma família tradicionalmente muito próxima aos Asloth. Qualquer suposto grupo de resistência também deveria estar interessado no Castelo Caerilech; é possível que Gotravon tenha guardado em sua morada preciosas anotações sobre as fraquezas de Milothiann, ainda que desatualizadas.

Aos que se propõem a trabalhar para Sirissa, resta procurar por armadilhas, inventariar tesouros, mapear passagens secretas e expulsar quaisquer criaturas que tenham se enfiado por ali.

Pilar de Rasthalhur

O Pilar de Rasthalhur é uma enorme construção cilíndrica e sólida, na parte norte de Aslothia. É toda feita de uma pedra tão negra que parece engolir a própria luz de Azgher. Subindo em forma de espiral, escritos enigmáticos ornam toda a sua superfície.

Oficialmente se trata de uma escultura em homenagem à deusa Tenebra, feita por um único homem, o talentoso e recluso Shikor Rasthalhur, e dada de presente a Portsmouth.

Shikor, entretanto, jamais existiu.

O Pilar é na verdade uma cruel prisão, construída magicamente pelos **Graath** para aprisionar os magos e oposicionistas mais perigosos já capturados pelas companhias mercenárias de Ferren Asloth. Não há portas ou janelas e somente os Graath sabem como entrar e sair.

Do lado de fora, o monumento é vigiado constantemente, com o pretexto de ser uma obra santa. Ultimamente, porém, muitos mortos-vivos têm sido atraídos para a área e o lugar parece ganhar um brilho especial em noites em que não há lua.

Guildas & Organizações

Os Sislach

Sislach é o título dado aos três membros da corte mais próximos do Arquilich, que só estão abaixo dele na hierarquia do reino. Cada Sislach tem o dever de viajar por toda Aslothia, garantindo os interesses de Ferren Asloth. Devem ser tratados com extrema reverência e têm poder de juiz, júri e executor. Cada um deles cuida de suas próprias atribuições e a união dos três ocorre apenas em momentos de grande necessidade. O fracasso em seus deveres pode incorrer em punição ou até substituição, pelo que se sabe. Sendo assim, o cargo de Sislach é extremamente cobiçado, embora não haja nenhum sinal de que a configuração atual vá mudar em um futuro próximo.

Sislach Narsogg é o responsável pela cobrança de impostos, dívidas de sangue e por reforçar diplomaticamente o poder de Ferren Asloth. É um osteon meio-gigante, de passos lentos e voz retumbante. Suas roupas pesadas e luxuosas, surpreendentemente novas e limpas, estão sempre cobertas de colares, medalhões e pulseiras cheias de joias. Sabe-se que ao menos parte dos adereços foi tomada de suas vítimas como lembrança, mas mencionar o assunto não parece algo muito sábio. Seu rosto cadavérico está sempre oculto por uma máscara dourada, esculpida para reproduzir as feições de uma jovem aprazível e sorridente. Sua chegada, sempre acompanhada de uma comitiva de esqueletos em marcha, nunca é vista como bom sinal. É comum que Narsogg traga de volta os corpos decompostos de entes queridos ou inimigos jurados de seu alvo atual como parte da pena pelo descumprimento das leis aslothianas. Aqueles que não sobrevivem aos métodos de tortura do osteon se juntam a sua comitiva de esqueletos por toda a eternidade. Narsogg carrega sempre consigo **Avir**, um enorme montante de poderes necromânticos cuja lâmina foi feita usando o fêmur de sua própria irmã.

Sislach Vissanzi é a mestra dos sussurros e conspirações, um poço de intrigas oculto sob a aparência de uma jovem. Sua pele é acinzentada e seu cabelo negro está sempre dividido em três longas tranças. Ela viaja por Aslothia em busca de rebeldes, conspiradores e detratores do regime de Ferren Asloth, para que sejam punidos. Quando está no Castelo Erynia, é vista sempre ao lado do Arquilich e considerada sua principal conselheira, algo que causa inveja em muitos membros da corte. Ironicamente, boatos sobre a própria Vissanzi brotam o tempo todo: dizem que ela é capaz de se metamorfosear em qualquer pessoa independente de como ela seja, que é filha adotiva de Ferren Asloth, que é uma criatura invocada por acidente no ritual da Noite da Ascensão Profana e que tem a capacidade de se transformar em um enorme meio-abutre que se alimenta de carne humana. Para o terror dos aslothianos, talvez todas as hipóteses estejam corretas.

Sislach Rawia é o braço forte escolhido por Ferren Asloth para conduzir assuntos em que a sutileza se faz desnecessária. Uma medusa corpulenta, trajada em uma couraça de metal esverdeado com uma enorme cabeça de cobra gravada no peito em alto relevo, tem como montaria um enorme gorlogg chamado

Quistus. Rawia é também a líder da **Companhia das Serpentes**, um grupo mercenário cujo primeiro escalão é composto apenas por suas outras filhas medusas, **Vethara**, **Calitha** e **Basthara**. Graças ao status concedido pelo Arquilich, Sislach Rawia pode convocar os melhores membros de qualquer outra companhia mercenária para missões se achar necessário. O pedido, obviamente, não pode ser negado. A medusa carrega consigo um arco longo e um machado de guerra, mas seu poder mais temido foi uma bênção concedida pelo próprio regente de Aslothia: Rawia é capaz de apodrecer gradativamente o corpo de quem ousa cruzar seu olhar.

Diz-se em sussurros pelo reino que cada Sislach tem uma fraqueza particular e fatal. Uma precaução caso qualquer um deles decida se voltar contra o Arquilich e os seus. É fato que grupos de aventureiros têm se dedicado a descobri-las.

Nenhum retornou vivo até agora.

Graath

O Graath é um grupo secreto de magos trabalhando a serviço de Ferren Asloth. Seus membros são destacados para as missões mais delicadas e a captura dos magos mais poderosos. Missões em que a discrição e a furtividade são as únicas armas possíveis. O grupo também é responsável pela administração e vigilância do Pilar de Rasthalhur. Quando necessário, os Graath também servem de força de apoio para os Sislach.

Os Graath usam sempre trajes iguais: roupas leves e mantos cinzentos. Seus rostos estão sempre encobertos por uma espécie de véu feito de pequenos anéis de metal até um pouco além da altura do queixo. Alguns deles contam com armas variadas além dos próprios talentos mágicos e são extremamente silenciosos. Nas raras ocasiões em que são obrigados a dizer algo, o que se ouve é uma voz monotônica, sem emoção.

Isso porque os Graath não fazem parte da organização por vontade própria: são ex-prisioneiros importantes cujas mentes foram dobradas e deturpadas por Ferren Asloth através de rituais mágicos nas salas do Pilar de Rasthalhur.

Companhias Mercenárias

Essas organizações são parte essencial do que Portsmouth foi e do que Aslothia é. O funcionamento delas é descrito no **Capítulo 4**.

Aventuras

Aslothia não é só "o Reino dos Mortos", como se comenta nos salões do Reinado. Aslothia é um reino de morte. Nas estradas de Aslothia o encontro com esqueletos, mortos-vivos e chacais zumbis é certo. Armar acampamento e se ver atacado por um enxame de **garras-zumbi** durante a noite é uma possibilidade. Vilarejos abandonados, que a princípio podem parecer uma esperança de um descanso melhor, podem esconder um **morgue'raz** sedento por assassinato ou um cemitério vivo pronto para se levantar.

As **companhias mercenárias** de menor prestígio são encarregadas de vigiar as partes inóspitas e perigosas, e seus membros estão sempre procurando algum feito que lhes possa garantir uma posição melhor entre os seus. Não é raro que grupos de aventureiros sejam insultados até o limite, em busca de uma reação impensada. Procurar algum tipo de honestidade ou compaixão entre estes mercenários é uma tarefa impossível.

Grupos de **caçadores de magos** — alguns profissionais, outros compostos apenas de bandoleiros com armas improvisadas — varrem estalagens e tavernas em busca de alvos. Entregar um mago vivo pode render prestígio e dinheiro e, no caso de companhias como a **Asa Ossuda**, pode garantir a entrada de um aspirante.

Por outro lado, há quem sonhe com dias melhores. Rebeldes surgem e somem como o apagar de uma vela, esmagados pela ação dos Sislach e dos Graath, mas ninguém sabe o que pode acontecer se um dia receberem apoio externo mais veemente, seja dos hynne endinheirados agora em Sambúrdia, seja dos cavaleiros da Luz. De vez em quando, pequenos grupos de aslothianos juntam o dinheiro de uma vida para financiar aventureiros que os escoltem até a fronteira.

As cidades de Aslothia são como cadáveres em um velório: por baixo da maquiagem e das bochechas rosadas, todos sabem que há apenas morte e podridão. A opulência dos nobres e criaturas da noite domina o ambiente com intrigas e o desejo de subir cada vez mais nas graças de Ferren Asloth, em busca de suas bênçãos transformadoras. Todo e qualquer plano ou segredo deve ser traçado com extremo cuidado, pois nunca se sabe quem realmente está a serviço do monarca. Entrar no Castelo Erynia é uma aventura por si só… e das mais perigosas.

Embora a entrada de magos em Aslothia seja proibida e muitas vezes letal se descoberta, necromantes costumam se disfarçar em grupos de aventureiros — às vezes sem que nem mesmo seus companheiros saibam — a fim de observar de perto seu objeto de estudo. Há quem diga inclusive que existe uma leniência não oficial quanto à presença de usuários de necromancia. Talvez o Arquilich os veja com o mesmo interesse com que eles examinam os mortos que vagam pelos ermos…

REPÚBLICAS LIVRES DE SAMBÚRDIA

A TERRA DO OURO

Nação de dimensões continentais abençoada pelos deuses com a dádiva da fertilidade, Sambúrdia é um lugar onde as plantações florescem com mais viço e os animais engordam com exuberância. Nessa terra onde até a lua parece mais cheia, os habitantes têm uma vida próspera — e prósperos também são os negócios. Pois, ao longo das várias guerras que abalaram o continente, Sambúrdia se manteve neutra, comercializando sua produção com todos os lados dos conflitos — afinal, campanhas militares requerem um volume de suprimentos que poucos reinos são capazes de produzir. Dessa forma, cresceu em território, população e poder econômico, tornando-se a grande potência mercantil do leste.

Hoje, caravanas e navios mercantes viajam até os confins do mundo conhecido levando o cultivo local e retornando com produtos exóticos. Com tantas riquezas circulando, essas rotas por terra e mar atraem a atenção de bandidos gananciosos e monstros famintos. Isso, por sua vez, gera um novo mercado: o de aventureiros dispostos a oferecer segurança em troca de sua justa parte do ouro.

HISTÓRIA

Quando as caravanas vindas do sul enviaram seus batedores para desbravar o continente, começaram a receber rumores sobre um lugar no nordeste longínquo onde a terra era escura, o clima era ameno e as árvores vistosas geravam frutos enormes e suculentos. Uma região cheia de animais robustos, onde os pontos de trégua da Floresta de Greenaria exibiam campos largos ideais para o plantio. A fertilidade da região beirava o sobrenatural. Ao ouvir tais histórias, grupos de refugiados que tinham aptidão para as lidas do campo decidiram trilhar a longa jornada até o que parecia ser uma terra abençoada pelos deuses. A peregrinação foi longa, exaustiva e perigosa. Os colonos sobreviveram apenas graças a um grupo de heróis formado pelo suraggel **Yves-Medhard**; por **Hanzo**, um guerreiro de Lenórienn; pela arcanista **Maura**, e liderados por **Morkh Amhor**, paladino de Azgher.

Uma vez às margens do Rio Vermelho, os colonos se dividiram em vários grupos e se dispersaram, a fim de colonizar a vasta extensão de terra. Ocuparam desde a região da Bacia de Callistia, onde encontraram nobres vindos de Namalkah, até as longínquas fronteiras com Sckharshantallas, onde o avanço foi barrado pelo Dragão-Rei Sckhar. Originalmente, os colonos se dividiram em três reinos: **Callistia** junto à bacia de mesmo nome, **Nova Ghondriann** à margem leste do Rio Vermelho e **Sambúrdia** cobrindo a maior parte do território, do Rio dos Deuses até a Baía Dourada. Porém, as fronteiras mudaram diversas vezes ao longo da história até assumir o desenho atual.

O TERRITÓRIO DAS FADAS

A primeira grande mudança ocorreu ainda durante o estabelecimento das colônias. Muitos dos refugiados foram atraídos para certa localidade no coração da Greenaria, onde as nuvens se moviam em espirais e as árvores mudavam de cor. O que a princípio parecia divertido e belo, no entanto, logo se tornou motivo de pavor. Isso porque as expedições que se arriscaram

a desbravar a região a fundo nunca retornaram. Ao mesmo tempo, episódios bizarros aconteciam nos povoados que ousaram se assentar nas imediações. Ventos repentinos traziam chuvas de cogumelos. Dos ovos das galinhas nasciam filhotes de ganso. Trilhas já bem conhecidas passavam a levar os viajantes para os lugares errados. Doces surgiam às portas dos aldeões e, ao serem consumidos, geravam alucinações. Crianças desapareciam de suas camas e até mesmo o sol às vezes nascia do oeste. Alguns poucos caçadores que conseguiram retornar de incursões nas proximidades trouxeram relatos espantosos de belas criaturinhas, com traços de animais da floresta, que soltavam risadas doces ao ouvir os gritos de suplício dos torturados.

As histórias sobre as fadas, já bastante terríveis, tornaram-se ainda mais exageradas cada vez que eram repetidas, e inúmeras superstições se criaram ao redor dos acontecimentos inexplicáveis. Por fim, o então regente de Sambúrdia reconheceu o território das fadas — que ainda não havia recebido o nome **Pondsmânia** — e o povo sambur abandonou os arredores daquela área jamais mapeada.

A Revolta de Trebuck

Outra grande mudança ocorreu durante o governo de **Wogar Aranth**, o tirano. Diante da dificuldade em administrar um território tão vasto, o monarca enviou seu filho, Aggaron Aranth, para representá-lo nos remotos feudos do norte e garantir que os senhores locais pagassem os devidos tributos. Contudo, a inaptidão de Aggaron para governar rivalizava apenas com seu enorme ego. O resultado foi um período de abuso e extorsão contra a população local. Fazendeiros foram destituídos de suas terras e tornaram-se não mais do que servos nas lavouras confiscadas. Os que se recusaram a obedecer foram mortos, deixando famílias desamparadas. Crianças tiveram que pegar em enxadas desde cedo e o povo como um todo passava fome enquanto via as abundantes safras sendo levadas para a capital.

O comando desastroso levou ao que ficou conhecido como **Rebelião dos Servos**. Insuflados pelo desejo de liberdade, o povo pegou em armas para expulsar Aggaron e seus homens ou morrer tentando. O conflito teve idas e vindas e se estendeu por anos a fio, até que Wogar Aranth não teve alternativa a não ser decretar a retirada das tropas e reconhecer a independência de **Trebuck**.

Os camponeses dos Feudos de Trebuck e das atuais Repúblicas de Sambúrdia não alimentam nenhum tipo de rivalidade entre si. Tanto que, quando a Tormenta se acometeu sobre o reino de origem da Rainha-Imperatriz Shivara, caravanas de refugiados foram bem recebidas pelos samburs e muitos estão até hoje estabelecidos no cultivo das terras férteis. A família Aranth, no entanto, por muito tempo se ressentiu da derrota sofrida. O sentimento foi transferido às gerações mais recentes, assim como a fama de serem avarentos e vis. Algumas décadas atrás, os últimos integrantes da família desapareceram sem deixar rastros. Não se sabe se foram em busca de uma forma de restaurar sua reputação manchada ou se planejam uma conspiração para retomar o poder.

Os Tiranos das Águas

Com o surgimento da área de Tormenta em Trebuck, a contaminação atingiu as águas subterrâneas onde espécies desconhecidas viviam em um ecossistema isolado. Afugentadas pela corrupção vermelha, muitas dessas criaturas encontraram rotas que as trouxeram para a superfície e desceram a correnteza do Rio dos Deuses em busca de um novo habitat, até chegarem aos inúmeros rios que afloram na Bacia de Callistia. Em especial, uma raça de humanoides subaquáticos extremamente violenta entrou em choque com a população ribeirinha devido à competição pelos cardumes. Esses homens-peixe, que mais tarde seriam nomeados **lursh lyins** ("tiranos das águas" em élfico) passaram a surgir na calada da noite para aniquilar povoados inteiros, até mesmo crianças e animais, levando embora não mais do que os peixes pescados no dia. As histórias sanguinolentas logo se espalharam por toda a região, e desde então não há quem ouse perambular fora de casa durante a noite. Portas e janelas são reforçadas com madeira e com o pouco metal disponível na região, mas não são suficientes para impedir a brutalidade das criaturas.

Por se tratar de um suplício que afetava apenas pequenas vilas de pescadores distantes da capital, por muito tempo o então regente Planthor Drako ignorou os pedidos de socorro da população. Ironicamente, durante uma viagem em missão diplomática, Planthor se tornou vítima da ameaça que se recusava a combater. Ao receber a notícia do massacre do séquito, a herdeira **Amina Drako** jurou se vingar das criaturas. Para isso, engendrou um arranjo político à revelia das demais famílias nobres do então reino de Callistia, que culminou na dissolução do reino e sua adesão às Repúblicas Livres de Sambúrdia. Sob a bandeira do novo governo central, extinguiu os pedágios cobrados no escoamento de mercadorias pelo sistema fluvial, o que atraiu o interesse de mercadores samburs e tornou a navegação local mais vibrante. Em troca, Amina aumentou seu poder político perante os demais nobres da região e recebeu um aporte de tibares que pretende usar para financiar a contratação de heróis para combater os lursh lyins.

A Marcha da Tormenta

Há quase duas décadas, a corrupção da Tormenta deixou sua marca em Sambúrdia quando **Crânio Negro**, o algoz da Tormenta, marchou com seu exército maculado. De cavaleiros de Bielefeld a bárbaros dos Ermos Púrpuras, ninguém escapou aos simbiontes que transformavam artonianos em anomalias destituídas de personalidade. Cobertos de carapaça viscosa e armados com pinças e ferrões, avançaram ora caminhando, ora cruzando portais de magia profana. Pelo caminho, ficou o rastro de degradação. Ainda hoje criaturas corrompidas se escondem nas entranhas da Greenaria, cercadas por cultistas que há muito perderam a sanidade…

Pós-Guerra

Outrora parte do Reinado, as regiões que hoje compõem as Repúblicas Livres proclamaram independência uma a uma. Primeiro, Callistia e Nova Ghondriann se desligaram da coalizão devido à falta de apoio para lidar com os problemas locais. Junto a Salistick, fundaram a **Liga Independente**, que teria curta duração. Por fim, a então Sambúrdia também se tornou independente e, por meios políticos e econômicos, incorporou Callistia e Nova Ghondriann em seu território, assumindo controle das melhores rotas fluviais e formando, assim, as Repúblicas Livres de Sambúrdia. Assolado por uma sequência de guerras e tragédias, o Reinado nada pôde fazer a não ser aceitar a emancipação.

Enquanto Callistia se tornou uma das Repúblicas Livres sob a liderança de Amina Drako, Nova Ghondriann chegou ao mesmo feito após anos de manobras políticas de **Erov Kadall**. A princípio, Erov parecia ser apenas mais um membro do Conselho Ghondrianni. Porém, sua astúcia e eloquência o fizeram ganhar muitos partidários, até ser capaz de depor o antigo rei, Wyr Thorngrid, e passar a comandar o país. Nos últimos anos, com financiamento do Principado Mercante de Sambúrdia, Erov dissolveu o conselho que o apoiou e transformou o país em um território das Repúblicas Livres. As opiniões quanto a isso divergem: alguns dizem que foi a maior traição da história de Nova Ghondriann, outros defendem que a mudança trouxe melhor qualidade de vida para os cidadãos. Quanto a Erov Kadall, ele próprio se tornou um príncipe mercante e chanceler da região, acumulando poder econômico e político. Muitos se perguntam qual será seu próximo passo rumo ao acúmulo de poder.

As Repúblicas Livres viveram relativo período de paz, enquanto o restante do continente era abalado por sucessivos conflitos, como as Guerras Táuricas, a Guerra Artoniana e a invasão goblinoide de Lamnor. A neutralidade permitiu comercializar sua produção com todos os lados dos conflitos, o que trouxe extrema prosperidade. Como consequência, receberam ondas de refugiados, dos quais destacam-se os hynne da extinta Hongari, elfos do tombado Império de Tauron e goblins das Ruínas de Tyrondir. Sobreviventes que conseguem completar a perigosa jornada encontram em Sambúrdia uma terra acolhedora, mas que demanda coragem e trabalho árduo.

Repúblicas Livres de Sambúrdia

Nome Oficial: Repúblicas Livres de Sambúrdia.

Lema: "Do Verde ao Ouro".

Brasão: de verde uma roda de ouro, em uma campanha arqueada de azul e perfilada de prata carregada de um cavalo marinho de ouro; um chefe de azul elevado, contra-arqueado e perfilado de prata.

Gentílico: sambur.

Capital: Sambúrdia Capital.

Forma de Governo: federação de repúblicas mercantis.

Regente: Beldrad Isontorn.

População: 3.600.000.

Raças Principais: humanos, hynne, elfos, goblins.

Divindades Principais: Tibar, Allihanna, Nerelim.

GEOGRAFIA

O clima em Sambúrdia é agradável o ano inteiro, sem grandes variações de temperatura. Dias de sol são intercalados com chuvas que regam a terra escura. A maior parte do país é ocupada por campos de cultivo extensos e abundantes, capazes de produzir múltiplas colheitas em um único ano. A exceção são as áreas de floresta, também abundantes e presentes em grande parte do reino. Em especial, a **Greenaria** é uma mata com frutas suculentas e troncos grossos cobertos por musgo e cipós. Suas árvores muito altas bloqueiam a luz do sol e a escuridão profunda atrai aqueles que buscam se esconder: desde criaturas nunca vistas pelos povos civilizados até grupos de cultistas da Tormenta e outros fora da lei. Outra zona de grande importância é a **Floresta das Escamas Verdes**, que fica no centro do reino e é habitada por uma quantidade imensurável de dragões da terra, cuspidores de veneno. Os samburs das aldeias próximas não se atrevem a invadir o território dos dragões e, em troca, também não sofrem agressões. Apesar de frágil, a trégua é duradoura e há grande esforço para que continue assim.

As estradas mais movimentadas ficam a sudoeste, próximo às fronteiras com Aslothia, Ermos Púrpuras, Salistick e Namalkah, sendo os dois últimos importantes parceiros comerciais. Há também uma enorme quantidade de rios navegáveis. Entre eles, o Rio dos Deuses na fronteira noroeste, o Rio Vermelho cortando de norte a sul, o Rio Bastav que desce das Sanguinárias, o Rio Soupar na área central e o Rio Zurdar que, juntamente com uma infinidade de córregos e afluentes, compõem a Bacia de Callistia no oeste do país — incluindo também o **Rio Movente**, uma anomalia mágica que surge de forma inesperada onde antes era terra firme e desaparece mais tarde sem motivo aparente. Todos esses rios, assim como o acesso ao Grande Oceano pela Baía Dourada, ligam Sambúrdia ao mundo inteiro através de seus navegadores mercantes, que empreendem viagens tão lucrativas quanto perigosas. Por fim, a região nordeste é de longe a mais perigosa das Repúblicas Livres, com a presença esporádica de monstros perto da fronteira com as Montanhas Sanguinárias, a ameaça da Tormenta trovejando em Trebuck e a imprevisibilidade na demarcação da terra das fadas nos arredores da Pondsmânia.

POVO & COSTUMES

A região hoje conhecida como Sambúrdia é habitada por povos de inúmeras origens, que já se organizaram em diferentes formas de governo, guerrearam entre si no passado, decretaram a paz,

estabeleceram alianças comerciais fortalecidas com o passar dos anos, até que decidiram eliminar as antigas fronteiras e fundar uma federação de cidades-estados sob um mesmo estandarte. É uma nação diversa, que cresceu ainda mais em diversidade com as recentes ondas migratórias.

Atualmente, a população é formada principalmente por humanos e hynne, mas também por elfos, sereias, sílfides, goblins e outras raças. Todos vivem em harmonia, sempre buscando os melhores negócios, não importa com quem. A exceção fica por conta dos ghondrianni e os **lulack-nóck**, dois povos humanos que vivem às margens do Rio Vermelho e nunca parecem se acertar. Os ghondrianni são descendentes do antigo reino do sul. De olhos azuis e cabelos loiros ou ruivos, têm por tradição manter longas tranças e casar-se apenas com pessoas da mesma linhagem. Por sua vez, os luláck-nóck são nômades que têm muita afinidade com artes arcanas ancestrais. Os ghondrianni dizem que encontrar um luláck-nóck traz má sorte — um comentário ofensivo, condenado pelos demais samburs.

A maior parte dos samburs vive nas fazendas e vilas espalhadas pelo país. É um povo acolhedor, extrovertido, ousado e trabalhador. Reúnem-se com frequência para os festivais de colheita que, com sua música alegre e seus concursos de leguminosas gigantes, atraem mascates e turistas. Extrativismo também é forte, especialmente a coleta de frutos na Floresta de Greenaria e a pesca na Bacia de Callistia. A atmosfera bucólica inspira aqueles que têm vocação para a magia. Sambúrdia é o país natal de **Vladislav Tpish**, reitor da Academia Arcana, e **Vectorius**, fundador de Vectora, o Mercado nas Nuvens. Hoje, as famílias mais abastadas enviam seus filhos para estudarem magia em Wynlla ou na Academia Arcana. Após se acostumarem com a vida em metrópoles mais refinadas, esses filhos muitas vezes não retornam após a conclusão dos estudos, e daí a necessidade das Repúblicas Livres em atrair mão de obra imigrante.

Allihanna é a divindade mais cultuada, seguida de perto por **Tibar**, o Deus Menor do Comércio. Outra divindade importante é **Nerelim**, a Deusa Menor das Águas Doces, com principal concentração de fiéis na Bacia de Callistia. Nas grandes cidades encontram-se altares dedicados a Wynna, Lena ou Azgher, assim como ao Grande Oceano no litoral. Há também muitos deuses trazidos pelos imigrantes. Existem leis proibindo o culto a Hyninn e Sszzaas, pois samburs têm negócios honestos. Nem mesmo a lei fala sobre o culto a Aharadak, como se a simples menção fosse amaldiçoada, mas sabe-se que cultistas se reúnem nas profundezas das florestas, sua sanidade tendo sido levada pela passagem do exército de Crânio Negro.

O Amor Tudo Cura

Alvo de uma praga rogada pela antiga matriarca dos lulack-nóck, a população ghondrianni há décadas vinha diminuindo. Porém, a maldição foi quebrada recentemente, graças ao poder do amor.

Isso ocorreu quando **Colborn**, um taverneiro ghondrianni, e **Madame Samara**, uma bruxa lulack-nóck, desafiaram as tradições de seus povos para viver um grande amor. Quando os dois arriscaram tudo um pelo outro, o espírito da própria matriarca surgiu e colocou fim à maldição. Desde então, as casas ghondrianni foram abençoadas com a fertilidade habitual de Sambúrdia.

Hoje os dois vivem juntos na *Estalagem do Esquilo Careca*, servindo aos clientes a bebida chamada "baba de troll", oferecendo serviços arcanos e criando os gêmeos Pírio e Tíria.

GOVERNO

Sambúrdia é uma federação de repúblicas mercantis. As muitas cidades-estados que a compõem variam bastante em importância econômica e extensão territorial, sendo cada uma governada por seu próprio chanceler, eleito pelos Príncipes Mercantes. De tempos em tempos, os chanceleres se reúnem na capital para votar novas leis e, a cada 6 anos, elegem o **grão-chanceler**, que tem por função representar as Repúblicas Livres na política internacional. O atual grão-chanceler é **Beldrad Isontorn**, que já ocupa o cargo de regente há quase 40 anos, em diversos mandatos consecutivos, desde antes da unificação das Repúblicas. É um governante astuto, que dispõe do poder econômico de Sambúrdia para fazer frente aos grandes reis estrangeiros e negociar acordos vantajosos.

Para se tornar um príncipe ou princesa mercante e conquistar o direito de votar no chanceler local, é preciso primeiro ser membro de destaque no **Principado Mercante**. Príncipes também podem se candidatar, desde que tenham votado na eleição anterior. Uma dança de poder ocorre dentro do Principado a cada período de eleição, com presentes e tráfico de influência entre aqueles que querem se eleger e aqueles que desejam trocar seu voto por vantagens econômicas. É difícil distinguir quem luta em benefício próprio daqueles que realmente querem servir ao seu povo.

LOCAIS IMPORTANTES

SAMBÚRDIA CAPITAL

A capital leva o mesmo nome da união de repúblicas e é um populoso centro econômico e cultural. Dividida entre a Cidade Velha, com seus prédios menores e mais modestos, e a Cidade Nova, de monumentos e ruas largas, a capital abriga não só o **Fortim Sambur**, sede do governo e local de reunião dos chanceleres, mas também a **Biblioteca Sambur**; o **Templo da Justiça**, em honra a Khalmyr, e o **Salão dos Mistérios**, um templo dedicado a Wynna onde crianças de rua recebem treinamento em magia. A guarda da cidade se aquartela no **Centro de Treinamento e Estratégia** e é considerada uma das melhores do mundo quando o assunto é defesa de cerco. Quando Crânio Negro atacou com seu exército, a cidade resistiu bravamente e mesmo a derrota que acabou sofrendo foi tida como uma vitória. Em geral, é uma cidade segura para seus cidadãos, patrulhada com especial cuidado nas áreas comerciais, que às vezes são alvo de punguistas. Destas áreas, destacam-se a **Praça do Venha-Ver** na Cidade Velha, onde os primeiros comerciantes de Sambúrdia se reuniam para fazer negócios, e o **Patium**, uma arena na Cidade Nova, dedicada a feiras, jogos e competições. É comum encontrar anões, minotauros e membros de outras raças incomuns em Sambúrdia circulando pela capital, especialmente em se tratando de estrangeiros em missões diplomáticas ou comerciais.

Nos arredores da cidade, a zona rural possui produção intensa, contando com técnicas de cultivo mágicas e mão de obra numerosa. Há, no entanto, resquícios de matéria vermelha remanescentes da passagem do Exército da Tormenta, e tanto os senhores de terra locais quanto o próprio grão-chanceler buscam aventureiros que possam enfrentar a ameaça.

CANAL MÍSTICO DOS ÍDOLOS IRMÃOS

Mehnat e **Yukadar** são duas cidades irmãs situadas em pontos opostos do país. Mehnat fica na costa da Baía Dourada e é o principal porto do sul, com saída para o Grande Oceano, que permite tanto acessar os mercados de Bielefeld e Wynlla quanto empreender a busca por especiarias no distante Império de Jade. Já Yukadar é o principal porto de água doce. Localizado na região noroeste, às margens do Rio Vermelho, ali as embarcações têm acesso ao Rio dos Deuses e seus afluentes, podendo chegar tanto a Deheon quanto à Supremacia Purista — pois os mercadores samburs são livres para negociar com todos os reinos, independente de coalizões.

Antigamente, para ir de um porto a outro era necessário empreender uma jornada por terra que poderia levar meses e corria o risco de ataques de monstros, emboscadas de bandidos e outros imprevistos. Contudo, nos últimos anos o grão-chanceler Beldrad Isontorn concretizou uma obra de proporções extraordinárias, que deverá ser o principal legado de sua longa regência: um **canal mágico** unindo as duas cidades. Em Mehnat, a estátua titânica do Grande Oceano demarca a entrada. Ao cruzar a passagem em arco, uma embarcação se vê dentro de um túnel longo e escuro, com apenas dois pontos de luz, um em cada extremidade. A travessia leva meia hora. Porém, ao chegar do outro lado, descobrirá ter viajado centenas de quilômetros! Do lado de Yukadar, o acesso é demarcado por outra estátua, tão monumental quanto a primeira, mas de Nerelim, a Deusa Menor das Águas Doces.

Para realizar uma obra tão grandiosa, foi necessário contratar uma equipe de engenheiros místicos de Wynlla liderados por **Morganth, o Misterioso**. A forma como realizaram tal feito é um segredo da alta cúpula de Sambúrdia e foram necessárias décadas de expedições arqueológicas. Ao reunir descobertas feitas em inúmeras ruínas espalhadas por Arton, os engenheiros conseguiram recuperar parte do conhecimento do ancestral Império Nardmyr, famoso na aurora da humanidade por seus poderosos portais. A partir dos princípios nardmyr, os engenheiros criaram rituais para completar o conhecimento faltante. Na maioria das vezes o canal funciona como esperado. Porém, a reprodução não ficou totalmente fiel aos portais originais. Já houve casos de embarcações entrarem por um dos lados e nunca mais serem vistas. Céticos, os comerciantes de Mehnat dizem que o sumiço é obra dos **Piratas da Escuridão** que se escondem nas sombras do túnel. Porém, estivadores de Yukadar contam sobre um navio pesqueiro que, após concluir a travessia, descobriu-se do outro lado do mundo, em meio ao Mar Negro. Há um pedágio caríssimo para realizar a travessia. Além disso, rumores dizem que, para ela ser bem-sucedida, é preciso subornar as pessoas certas.

PONTAL DO PIRATA MORTO

No extremo leste das Repúblicas Livres, entre o Rio Bastav e o Grande Oceano, situa-se uma península paradisíaca, banhada de águas claras e coberta de coqueiros, chamada Pontal do Pirata Morto. Nela localizam-se três pontos que atraem visitantes: **Collarthan**, o **Balneário Zannar** e as **Cataratas de Sambúrdia**.

Collarthan é o maior centro urbano da região, uma metrópole calma e cercada de vilas menores, achatada contra a costa de areia branca. Lá há bebida barata e danças folclóricas promovidas pelo chanceler local, que

atraem uma enxurrada de viajantes. Como as estradas não costumam ser seguras, a forma de acesso mais utilizada é o teletransporte, mas há quem chegue de navio, especialmente em se tratando de aventureiros em busca de gastar o ouro que ganharam na última incursão por mar. Há grande esforço para manter a segurança no litoral, especialmente por parte da Guarda da Enseada, um grupo de patrulheiros navais liderado pelo tritão **Eliodoro Dirathis**, que conta também com o auxílio esporádico de grupos de aventureiros. Os desafios mais comuns são surtos de selakos, ataques de piratas, desaparecimentos de pessoas e tempestades que podem causar naufrágios.

Já o Balneário Zannar é um destino mais seleto. Apenas os mais abastados frequentam esse pequeno povoado de estalagens luxuosas que fica no topo de uma colina. É possível ver o mar a partir dos mirantes, mas os frequentadores não querem se misturar ao que julgam ralé. Em vez disso, voltam-se para as piscinas de águas termais oferecidas em pequenos clubes fechados. É o melhor local para encontrar um chanceler ou príncipe mercante em seu momento de descanso — e aumentar as chances de conseguir deles o que se precisa. Os cidadãos mais desconfiados não acreditam na idoneidade das eleições em Sambúrdia e dizem que a escolha dos próximos chanceleres locais acontece em meio aos vapores do termas. Zannar possui lojas de artigos de luxo prontas para atender a quem estiver disposto a pagar.

Por fim, as Cataratas de Sambúrdia são um complexo de cachoeiras no Rio Bastav, que nasce nas Montanhas Sanguinárias e deságua no mar. Um destino mais radical para quem gosta de ficar em contato com a natureza… vez ou outra se deparando com algum peixe monstruoso que tenha descido com a correnteza.

Adhurian

Embora Sambúrdia seja hoje uma união de repúblicas, existem ainda alguns feudos remanescentes da antiga estrutura de governo, especialmente aqueles comandados por nobres de povos muito longevos que tendem a viver em um ritmo mais lento. É o caso de Adhurian, um território que fica na fronteira com as Montanhas Sanguinárias, junto ao Rio Afejam, e é governado pelo qareen **Elmir Windward** e sua irmã, **Agatha Windward**, ambos poderosos feiticeiros egressos da Academia Arcana. Apesar de o mais velho ter herdado o título de conde, os dois governam com igualdade de poderes.

O feudo possui um castelo de torres centenárias enfeitadas com o estandarte da águia prateada no céu azul que é símbolo da família. Construído no topo de um precipício, possui posição privilegiada para vigiar o povoado no vale ao sul e defendê-lo do ataque de eventuais monstros vindos das Sanguinárias. Mesmo com a constante vigilância, não é raro que aranhas gigantes, grifos e outras criaturas invadam e causem danos. Apesar disso, a maior desgraça que já se abateu sobre a região nada teve a ver com as montanhas. Alguns anos atrás, o feudo sofreu um ataque de sombras feitas a partir das memórias dos próprios moradores. Muitos morreram na época e até hoje o Rio Afejam é enfeitiçado: dizem que, ao beber de suas águas, é possível recuperar memórias há muito esquecidas.

O Formigueiro

O viajante que tentar alcançar a cabeceira do Rio Soupar encontrará pelo caminho algo que parece ser um enorme vulcão. Porém, não existem vulcões em Sambúrdia. A montanha incisiva com um enorme buraco no cume na verdade é um formigueiro de proporções colossais! Dependendo da época do ano, nas florestas próximas é possível encontrar gigantescas formigas deformadas decepando troncos com suas mandíbulas em pinça e levando embora árvores inteiras. Há também insetos voadores e centípedes venenosos nas imediações — os animais de tamanho normal há muito fugiram ou foram devorados. Este foi o refúgio final de **Lorde Enxame**, uma figura insana que décadas atrás devastou as colheitas da região com seu exército de artrópodes modificados. Dizem que o lorde foi derrotado, mas suas criações sobreviveram e têm se alastrado cada vez mais para fora do Formigueiro, aterrorizando os povoados que ainda se mantêm nos arredores.

Fosso de Vectora

Filho ilustre de Sambúrdia, o arquimago Vectorius criou sua cidade voadora a partir de uma montanha em sua terra natal. Por meio de uma série de rituais, ele cortou o cume, virou-o de cabeça para baixo e o alçou aos céus, deixando para trás nada mais do que uma montanha de topo reto. Contudo, há em Sambúrdia um outro local que foi apelidado pelos moradores locais de Fosso de Vectora. Trata-se de um enorme buraco em meio à floresta impregnado com magia de voo, assolado por versões voadoras de monstros terrestres, como ogros, basiliscos e feras-cactus. Houve no passado uma tentativa de responsabilizar Vectorius pela adversidade, insinuando que sua cidade teria sido criada a partir do fosso e deixado um rastro de desordem, mas o arquimago apenas riu da possibilidade. Mesmo sem ligação com Vectora, é fato que o local possui forte vínculo com a magia de voo. Flores que nascem aqui, e até a própria terra, são ingredientes valiosos para a fabricação de itens alquímicos e mágicos.

Angelya recebeu a alcunha "Braço Forte" ao ser amaldiçoada durante a fuga de Aslothia

Torre de Érebo

Em meio ao verde intenso da Greenaria, há uma região amaldiçoada, onde árvores retorcidas e mortas assombram o terreno estéril com suas poucas folhas ressecadas. Onde o verde se torna cinza, há uma antiga torre de mago cujas fundações estão cedendo e a inclinando em direção ao poente, como se tentasse esmagar o sol contra o horizonte para que nunca mais houvesse luz. Essa torre pertence a Érebo, arcanista afamado por destruir vilas indefesas com violência extrema, tramar assassinatos de figuras de grande importância política e desenvolver profunda pesquisa nas artes necromânticas. Há décadas ele não é visto, e não se sabe se foi derrotado por heróis ou se obteve êxito em se tornar um lich. O que se sabe é que a torre ainda está de pé, apesar de instável, e é possível subir as escadas em ruínas para explorar o topo ou penetrar nas câmaras subterrâneas. Tesouros únicos e conhecimento mágico inimaginável aguardam os aventureiros que ousarem enfrentar as armadilhas, os construtos e as criaturas extraplanares que protegem o local.

Vila Angelya

Quando Aslothia se tornou um reino amaldiçoado e estendeu seus domínios sobre Hongari, os hynne que ali moravam tiveram que fugir às pressas. Muitos morreram na travessia da Baía Reluzente, mas outros se organizaram em uma esquadra e, liderados pela aventureira **Angelya Braço Forte**, desembarcaram na costa sul de Sambúrdia. Ali encontraram uma terra fértil e acolhedora, apropriada para fundar uma colônia hynne e reconstruir suas vidas. Deram ao seu novo lar o nome da heroína que os guiou: Vila Angelya.

No início, os hynne se dedicaram à agricultura de subsistência, mas logo passaram a produzir e vender os deliciosos bolos e tortas pelos quais a raça é conhecida. A freguesia cresceu rápido e gente do outro lado do país passou a vir degustar as iguarias. Espertos, alguns hynne decidiram viajar eles mesmos para vender seus produtos. Assim, misturaram-se à população humana e acabaram se inserindo em outros setores da economia. Ao mesmo tempo, novos aventureiros hynne passaram a despontar todos os anos, inspirados pela bravura de Angelya. Alguns ficam na colônia para protegê-la, enquanto outros vagam pelo mundo, lutando para que nenhum povo seja vítima de algo semelhante ao que aconteceu em Hongari.

Sejam aventureiros ou mercadores, mesmo distantes os hynne continuam tendo apreço pela Vila Angelya, para onde procuram retornar anualmente para o Festival da Torta de Peixe. A própria Angelya Braço Forte pode ser encontrada no festival, procurando novos marujos para integrar sua esquadra exploratória.

GUILDAS & ORGANIZAÇÕES

O PRINCIPADO MERCANTE

Uma das organizações mais poderosas do país, o Principado Mercante aceita a afiliação de qualquer comerciante de razoável sucesso. No entanto, subir na hierarquia é uma missão difícil, que requer talento para os negócios e sagacidade política. Conhecidos como Príncipes ou Princesas Mercantes, os líderes são mestres caravaneiros ou donos de navios que circulam pelo país e pelo continente. Em grande parte, são oriundos de famílias tradicionais, embora existam alguns novos ricos. Unidos, os Príncipes são capazes de pressionar os chanceleres locais a tomar decisões que os beneficiem e influenciar até mesmo a política externa das Repúblicas Livres. Apesar de não haver uma liderança formal, todos demonstram especial respeito por **Leopoldo Valenza**, um hynne que fez fortuna vendendo o fumo produzido pelo seu povo e hoje possui fazendas e caravanas por todo o país.

A maioria dos Príncipes Mercantes consegue o que quer por meio de diplomacia, de forma que todas as partes se beneficiem de alguma maneira. Há, porém, aqueles que secretamente se valem de trapaça e extorsão para conquistar vantagens indevidas. Sejam seus métodos honrados ou desleais, os Príncipes Mercantes estão sempre em busca de aventureiros dispostos a trabalhar em prol da prosperidade do bom povo de Sambúrdia.

QUADRILHA DOS TROLLS

Sambúrdia hoje vive um momento de prosperidade, com grande afluxo de tibares vindos do exterior. Isso significa não apenas que os ricos multiplicam suas fortunas, mas também que os pobres têm empregos que pagam salários dignos, devido à grande necessidade de mão de obra. Porém, essa prosperidade não chega igualmente a todas as regiões. Existem vilas entranhadas na Greenaria, longe dos grandes campos de cultivo e das rotas comerciais, onde a riqueza é escassa e a população é explorada pelos chanceleres locais. **Monteoliva** é um desses locais. E foi lá que começou a lenda de **Elio Pettirosso**, o líder do grupo de bandoleiros que ficou conhecido como Quadrilha dos Trolls. Ninguém sabe a origem do nome; talvez o criador original do grupo fosse um troll, talvez esse nome tenha sido escolhido apenas para assustar os guardas das caravanas. O próprio Pettirosso é um mistério: alguns dizem que é um elfo com talento sobrenatural para a arquearia, outros defendem que é um órfão que aprendeu magia na capital e há ainda quem diga que ele próprio é um troll. Seja como for, o bando conta com diversos membros renomados, como o caçador **Liam Scouse**, o aprendiz de druida conhecido como **Jake Deschain** e **Owlton**, o cronomante. As autoridades estão oferecendo uma recompensa pela captura de qualquer membro do bando, mas muitos camponeses os defendem, dizendo que roubam apenas dos ricos para dar para os pobres. Com tantas lendas e canções de bardos surgindo sobre o bando, que hoje atua em todas as estradas de Sambúrdia, está cada vez mais difícil saber a verdade.

LEGIÕES DA FORTUNA

Para manter a neutralidade nas guerras recentes e preservar seu território perante as ameaças estrangeiras, Sambúrdia precisou levantar um exército. Sabendo que seu povo não possui inclinações bélicas, o grão-chanceler protegeu a federação usando sua melhor arma: o ouro. Assim, Sambúrdia se tornou um importante foco de companhias mercenárias vindas dos mais diversos recônditos de Arton. Enquanto outras forças militares prezam pela uniformidade, as tropas de aluguel são heterogêneas. Não surpreenderia ver uma fada da noite, um cavaleiro montado em um urso-coruja e um malabarista maltrapilho integrando o mesmo bando. Quem vê um dos acampamentos de tendas coloridas muitas vezes tem dúvida se é um exército ou uma trupe circense.

Por anos as Legiões da Fortuna patrulharam as fronteiras de Sambúrdia, dissuadindo possíveis invasões. Com o fim da Guerra Artoniana, espalharam-se pelas Repúblicas e passaram a servir aos chanceleres locais, que estão sempre preocupados com a avareza das cidades-estados vizinhas. É possível fazer bastante dinheiro sendo mercenário e as chances de morrer são pequenas, pois geralmente o confronto é resolvido com diplomacia após dois chanceleres compararem o tamanho de suas tropas. Muda apenas quem paga tributos a quem. Para quem procura ação de verdade, mercenários também são contratados para fazer a escolta de mercadorias ou pessoas importantes.

O governo central incentiva as contratações de mercenários, pois é de seu interesse manter tais soldados por perto caso uma nova guerra ecloda. Essa política atraiu tropas mais bem qualificadas que as de outros reinos, principalmente as dissidentes que se recusaram a cumprir ordens do novo governo necromântico de Aslothia. Contudo, não se tem notícias de alguma das legiões ter efetivamente entrado em combate. Caso o pior aconteça e Sambúrdia seja atacada, não se sabe se realmente irão lutar ou se trocarão de lado por um inimigo que pague melhor.

Entre os líderes mercenários mais famosos estão a heroica **Ághata Rubravo**, com sua espada dracônica; o ganancioso **Dragol Vertrouwd**, com suas tropas especializadas em captura; a longeva **Maria Breu DeSena**, com seu exército abençoado por Thyatis, e o sinistro **Comandante Zerevadak**, que aumenta a hoste de mortos-vivos sob seu controle a partir dos inimigos caídos.

Companhia de Exploração da Fronteira

Seja para buscar uma erva mágica que só nasce aos pés das Montanhas Sanguinárias, seja para investigar um caminho de doces que surgiu nas imediações da Pondsmânia ou até para escoltar um carregamento de suprimentos para os Feudos de Trebuck, não é raro que alguém precise de ajuda na perigosa fronteira nordeste. Nesses casos, é possível recorrer à Companhia de Exploração da Fronteira, que irá calcular o valor a ser cobrado dependendo do nível de perigo e designará um grupo de aventureiros adequado à complexidade da missão — ficando com uma pequena comissão, é claro.

A Companhia tem representantes ao longo de toda a fronteira, em castelos de antigos nobres ou nos postos avançados. Para se tornar um aventureiro agenciado, basta preencher o formulário e pagar a taxa de admissão. Feito isso, é possível se alistar nas missões disponíveis, mas apenas uma por vez. O serviço costuma ser remunerado em ouro, mas alguns clientes especialmente satisfeitos podem gratificar um trabalho bem feito com itens especiais.

Cartógrafos de Tanna-Toh

Em meio a tantas organizações violentas, os Cartógrafos de Tanna-Toh se destacam pelo desinteresse em lutar, roubar, defender ou conquistar. Em vez de espadas ou machados, carregam pergaminhos, pena e tinta. Em vez de buscar o enriquecimento, sua maior cobiça está na descoberta. Dizem os sábios que em Terápolis, o Mundo de Tanna-Toh, existe um mapa de Arton completo e em tamanho real. O objetivo dos Cartógrafos de Tanna-Toh é criar uma versão de tal mapa em escala, o mais completo possível, e disseminar as informações sobre terras distantes. Por isso, eles se espalham pelo mundo, integrando grupos de aventureiros ou tripulações de navios. Quanto mais longe chegar, mais satisfeito um cartógrafo ficará. Estão sempre com os olhos vidrados no zigue-zaguear dos rios, na posição das montanhas mais elevadas ou no delinear da costa, sempre registrando as formas de Arton em pedaços de papel para passar a limpo depois.

Uma vez por ano, os cartógrafos se encontram na Biblioteca Sambur, na capital, para a Congregação Cartográfica. Nesse momento solene, sobe ao púlpito um por vez para apresentar suas descobertas perante **Valerianna, a Sábia**. Valerianna é uma alta clériga de Tanna-Toh com poder de elogiar as descobertas em nome da própria deusa, além de ser a pessoa que aprova o financiamento de novas incursões utilizando investimentos de Príncipes Mercantes. Houve também ocasiões em que a clériga ficou tão admirada com o primor do trabalho apresentado que premiou o cartógrafo com a realização de um milagre. De toda forma, ao final da convenção todos os cartógrafos copiam os mapas uns dos outros, a fim de obter e compartilhar conhecimento, conforme determina Tanna-Toh. Ironicamente, nos dias que antecedem a Congregação, o clima é de mistério. Cada cartógrafo guarda segredo sobre as áreas mapeadas, para revelar apenas no momento certo e receber o devido prestígio. Como muitos deles são devotos incapazes de mentir, esconder as descobertas muitas vezes envolve encontrar um esconderijo para si próprio. Com muita frequência pedem ajuda de aventureiros, para proteger os frutos de seu trabalho ou para surrupiar as descobertas alheias.

Os Espadas de Allihanna

Os agricultores de Sambúrdia estão sempre em busca de expandir a área de cultivo para aumentar o lucro, o que muitas vezes prejudica a preservação da Floresta de Greenaria. Porém, há uma força que busca direcioná-los para o crescimento sustentável: são os Espadas de Allihanna, uma espécie de guarda florestal composta por druidas, bárbaros e outros indivíduos que têm afinidade com a mata. Seja dialogando com os camponeses, seja perseguindo malfeitores pelos ermos profundos, os Espadas educam a população quanto às melhores técnicas, auxiliam aqueles que porventura se percam na floresta e combatem os que depredam a natureza de forma criminosa. Como o território a ser vigiado é muito grande, estão sempre recrutando aventureiros dispostos a ajudar. Embora não sejam uma guarda oficial das Repúblicas Livres, a população respeita a autoridade dos Espadas de Allihanna e daqueles que agem em seu nome.

Aventuras

Em um reino baseado em produção e escoamento agrícola, o trabalho mais comum para qualquer aventureiro é escoltar caravanas mercantes. Além de transportar seus produtos, qualquer comerciante que se preze carrega uma boa quantidade de tibares, para não perder quaisquer oportunidades que surjam

pelo caminho. Por isso, precisam de proteção contra emboscadas de bandoleiros, senhores de terra cobrando tributos excessivos ou até dragões atraídos pelo resplandecer do ouro. Outros monstros comuns nos ermos incluem cocatrizes, entes, tendrículos e elementais. Sílfides e duendes também podem "sair para brincar" nas proximidades da Pondsmânia.

Outro trabalho comum é colaborar nas transações. Muitos comerciantes estarão dispostos a dar descontos em troca de pequenos favores, e podem até ficar desconfortáveis se um aventureiro não tentar negociar. É possível buscar alternativas que agradem a todos ou executar ações que façam oscilar a balança da oferta e procura, como encontrar outros interessados no acordo, persuadir os fornecedores a dar vantagens competitivas ou até sabotar a atividade dos concorrentes.

A marinha mercante é numerosa e oferece boas oportunidades de aventuras. Há muito que explorar no oceano, principalmente na busca por novas rotas comerciais e por novos mercados. Inúmeras ilhas no Grande Oceano nunca foram catalogadas, correntes marítimas para terras já conhecidas ainda não foram mapeadas e dizem que existe um continente inteiro ainda por descobrir do outro lado do mundo! Porém, empreender longas jornadas é perigoso. Piratas e monstros marinhos dificultam ligar Sambúrdia ao resto do mundo, sem contar as dificuldades da viagem em si, incluindo conduzir as embarcações e se orientar pelas estrelas. Inclusive, hoje em dia é possível desbravar a Ossada de Ragnar para chegar até a porção oeste do continente, mas é um feito que requer níveis elevados de coragem e perícia. Antes de começar qualquer uma dessas viagens, faz-se necessária muita preparação: angariar matéria-prima para construir o navio, abastecê-lo com provisões, selecionar mercadorias e reunir uma tripulação, enquanto se lida com sabotagens feitas por adversários.

Incursões por rio são mais simples, mas nem por isso seguras. Existem pontos de Sambúrdia onde as estradas não chegam e o único acesso é fluvial. Esses locais remotos muitas vezes são alvo de piratas de água doce e pedágios ilegais, além dos lursh lyins. Além disso, as atividades de pesca, canoagem e natação são desafios habituais.

Como os campos de Sambúrdia produzem várias safras por ano, são muito comuns os festivais da colheita. Com música, dança, feiras e concursos, esses festivais sempre têm muito trabalho a ser feito nos preparativos, e podem contar com a ajuda de aventureiros para as incumbências mais difíceis, como buscar uma receita secreta ou impedir que fazendeiros rivais sequestrem o trobo premiado. Rixas são comuns, seja entre comerciantes, seja entre navegadores ou colônias de imigrantes. Embora às vezes fique clara qual a atitude certa a se tomar como herói, nem sempre será tão fácil escolher. Em Sambúrdia não existe bem e mal, mas sim **lucro e prejuízo**. Isso faz com que aventureiros possam ter dúvidas quanto a qual lado proteger — e, muitas vezes, descobrirão que há outro grupo de aventureiros protegendo o outro lado!

Os aventureiros habituais de Sambúrdia são exploradores natos e costumam ter relação com a natureza. Especialmente druidas e outros tipos selvagens são muito comuns nos ermos, atuando como guardiões das florestas e tendo Allihanna como padroeira. No entanto, aventureiros refinados e urbanos também prosperam aqui. Alguns vêm de uma longa linhagem de fazendeiros ricos ou estão à frente de empreitadas comerciais. Herdeiros de famílias tradicionais muitas vezes estudam magia, vivendo da opulência de seu sobrenome. Enquanto isso, piratas desbravam as águas em busca de especiarias que possam deixá-los tão ricos quanto todos esses outros.

Os hynne das Repúblicas Livres: exploradores e negociantes

SALISTICK

O REINO SEM DEUSES

Um país de gente que ergueu seu lar com as próprias mãos, não contando com a ajuda de milagres, Salistick é tão iconoclasta quanto intrigante. Pois, aqui, a magia divina não funciona. Os salistienses não acreditam nos deuses — e, em troca, os deuses também não parecem acreditar neles.

Anatomistas trabalham ao lado de necromantes para examinar cadáveres e desvendar os segredos da vida. Médicos buscam diagnosticar doenças enigmáticas e curá-las sem a ajuda de sacerdotes. Detetives usam a ciência para investigar crimes aparentemente insolúveis. Nestas terras de cidades sofisticadas e pesquisas ousadas, o ceticismo é tão espesso quanto a neblina que envolve as ruas… e caminha de mãos dadas com perigosas descobertas. Salistick é uma terra de pouca fé, mas infinitas aventuras.

HISTÓRIA

Embora a história da Caravana dos Exilados seja um relato de redenção e superação, nem todos os refugiados viveram a mesma história. Entre a população expulsa houve quatro famílias nobres que, por acaso, decisões ruins ou punição divina, suportaram o que havia de pior nessa jornada. Esses nobres e seus súditos sofreram pesadas baixas durante a Grande Batalha. Encontraram monstros e povos hostis ao pisar em Arton Norte. Sofreram com o frio e a fome. Em uma caravana que continha a população de reinos e que viajou durante décadas, houve milagres e tragédias… mas as quatro famílias não testemunharam nenhum milagre.

Embora ainda seguissem Roramar Pruss, esse grupo encarava as visões divinas do líder com ceticismo cada vez maior. Não desejavam destruir a esperança dos outros milhares de refugiados, mas sua experiência sugeria que tudo aquilo eram apenas ilusões e fantasias de uma criança. Quando enfim a caravana avistou a estátua de Valkaria, a maioria dos exilados acreditou que estava salva, que aquilo era a prova definitiva de que Roramar estivera certo. Mas as quatro famílias entenderam o exato contrário.

Décadas de peregrinação, sofrimento incalculável de gerações, apenas para encontrar uma deusa petrificada. Aprisionada. Derrotada. Onde os demais exilados viam uma salvadora, as quatro famílias enxergavam apenas o que estava lá: uma estátua.

Talvez outras populações tomassem essa dura lição como permissão para desistir, mas as quatro famílias e seus súditos eram resilientes. Num conselho improvisado, realizado numa tenda afastada das imensas comemorações de seus conterrâneos, esses nobres decidiram que não tinham lugar ali. Não iriam disseminar sua mensagem realista e pragmática, pois os outros não estavam prontos para ouvi-la, mas não podiam continuar dependendo de supostas "divindades". As famílias nobres de **Aghmen**, **Acetos**, **Balium** e **Ystamen** partiram para encontrar sua própria terra. Uma terra onde os mortais seriam a medida de todas as coisas.

A CARAVANA SEM DEUSES

Não apenas as quatro famílias estavam descrentes e decepcionadas com os deuses. A elas se juntaram outros refugiados que, embora não fossem tão céticos, consideravam que o Panteão era distante demais dos

mortais. Assim, um grande grupo deixou a terra onde estava se formando a cidade de Valkaria e continuou seguindo ao norte.

A jornada estendida foi marcada por ainda mais infortúnios. Doenças desconhecidas levavam grandes quantidades de peregrinos, acidentes causavam ferimentos graves, com poucos clérigos para curá-los. Até mesmo os truques perversos de um dragão das trevas teriam recaído sobre a **Caravana sem Deuses**, como a fatídica expedição viria a ser conhecida.

Tudo isso serviu apenas para confirmar as novas crenças das quatro famílias. Os exilados não haviam alcançado nenhum grande favor divino. A conclusão permanecia: ou os deuses eram muito fracos para ajudá-los ou não se importavam ou, o que parecia cada vez mais provável, simplesmente não existiam. A divisão que já havia entre os pioneiros cresceu. O grupo que se unira aos Aghmen, Acetos, Balium e Ystamen decidiu seguir uma antiga trilha nômade dos povos nativos, dando ouvidos aos boatos sobre um suposto deus menor que habitava as planícies logo ao sul do Rio dos Deuses. As quatro famílias e seus súditos sabiam que essa era mais uma ilusão e continuaram procurando um lugar onde pudessem se estabelecer.

Finalmente, depois de muitas agruras, as **Famílias Fundadoras** encontraram-se em meio a um pantanal denso de terras férteis e desabitadas. Mais importante de tudo: nesse lugar, os infortúnios cessaram. Escolheram se estabelecer ali e descobriram que, além das agruras, o que havia desaparecido era a magia divina. Os poucos devotos que ainda restavam entre eles se viram abandonados por seus "patronos".

Aqueles que ainda acreditavam nos deuses suspiraram de alívio, pois parecia que as divindades mesquinhas que os estavam torturando não tinham poder naquele lugar. Os que já haviam descartado essas superstições entenderam que, longe de populações religiosas, os milagres "coincidentemente" não funcionavam mais. Aquele terreno era protegido contra os deuses, ou nunca houvera deuses em primeiro lugar? Fosse como fosse, a realidade era inegável — eles haviam chegado a uma região onde a magia divina era fraca, quase inexistente. Decidiram batizar o novo reino com os nomes das quatro Famílias Fundadoras.

Com o passar dos anos, haveria um acordo entre as lideranças dos pioneiros. A aldeia de Yuton foi escolhida para servir como sede da regência conjunta. Durante muito tempo, o país funcionaria como uma tetrarquia em que, a cada quatro anos, o rei nomeado por uma das famílias era sucedido pelo herdeiro de um dos outros clãs, em um sistema rotativo de poder.

O reino foi fundado num histórico de dor. Mas, acima de tudo, num arcabouço de independência, resiliência, inventividade e liberdade. Sem deuses, sem mestres.

Dos Mistérios da Fé à Ciência da Vida

A falta de fé significava falta de milagres. E falta de milagres significava abundância de ideias. Onde não se podia orar aos céus em busca de uma solução, os mortais precisavam pensar numa solução própria. Aos poucos, os habitantes adotaram novas maneiras de pensar para preencher o vazio deixado pela falta de deuses. Uma importante corrente de pensamento foi a dos **Filósofos Supranaturais**. Estes sábios teorizavam não existir distinção entre o mundo natural e o sobrenatural: tudo poderia ser explicado através do conhecimento das leis mágicas que ditam o funcionamento do mundo. As divindades seriam somente forças da natureza, não muito diferentes de um terremoto ou furacão.

Outros movimentos posteriores, como o da **Escola Antropoplanar**, defendiam insubmissão à "tirania dos seres celestes" e que as pessoas não apostassem em uma segunda existência abençoada após a morte, pois mesmo a pós-vida era incerta nos reinos dos deuses. Em vez disso, precisavam aproveitar ao máximo a vida e aprender a aceitar a morte com serenidade, pois é a finitude que dá sentido às coisas.

A maioria do povo, no entanto, passou a simplesmente não se preocupar com a existência de divindades. Na maior parte de Arton, um plebeu só sabe diferenciar uma magia arcana de outra divina quando um mago ou clérigo as classifica dessas formas. Mesmo os milagres de cura parecem arbitrários. Para um guarda, qual a diferença entre a cura recebida pelas notas musicais de um bardo aventureiro e pela suposta magia divina de um sacerdote? Para um fazendeiro, qual a diferença entre a "bênção" divina que faz sua horta prosperar e a magia arcana que faz chover e tem o mesmo efeito? A população do novo reino, começando a se tornar mais instruída que a média dos artonianos, passou a questionar essas divisões. O que parecia mais provável: um conjunto de seres onipotentes (mas nem sempre), eternos (mas que morrem e caem com certa frequência), que distribuem milagres a seus devotos (mas nem todos) e que se intrometem nas vidas dos mortais (mas nunca de forma direta)? Ou um conjunto de fenômenos naturais que podem ser explicados e compreendidos através da ciência?

Se os filósofos cuidavam dos assuntos da alma, alguém precisava se preocupar com os assuntos do corpo. Foi a **Rainha Euphana**, apelidada por seus

súditos de **Rainha Necromante**, que deu o primeiro passo nessa direção. Magos das trevas já haviam sido perdoados pela monarca, autorizados a dissecar cadáveres, compartilhando seus estudos de anatomia. Durante a guerra civil de 1075, este conhecimento veio a calhar, quando ela organizou diversos hospitais de campanha para tratar refugiados vindos dos antigos reinos de **Svalas** e **Kor Kovith**. Aprendizes de curandeiros e herboristas aprenderam ali a remendar pacientes às portas da morte, aplicando e adquirindo conhecimento na prática. Por observação e experimentos, descobriram que o hábito de lavar as mãos salvava mais vidas do que rezar. Que era possível extrair as propriedades curativas de plantas medicinais e concentrá-las em elixires. Que pragas não eram fruto de maldições (pelo menos nem sempre), mas se espalhavam por pessoas ou objetos contaminados.

Esta foi a origem dos primeiros cirurgiões. A infância da arte médica no reino, mas também da má fama associada a ela. Os primeiros médicos itinerantes eram vistos com desconfiança pela população, vestidos em trajes cor de luto e usando estranhas máscaras de proteção. Suas técnicas eram rudimentares, variavam bastante e nem sempre davam certo. Quando um paciente morria, não era raro que familiares e aldeões resolvessem se vingar do curandeiro, já que não podiam atacar a doença.

A medicina daria um salto e passaria a ser o símbolo do reino apenas mais tarde, sob a regência do Rei Dozaen e sua rainha, a assim chamada **Dama de Porcelana**.

O Médico Desconhecido

O Rei Dozaen era um monarca querido pelo povo, mas a figura pública verdadeiramente idolatrada pela população era sua esposa, a **Rainha Gladys**. Uma mulher enérgica e alegre, mas também frágil, Gladys era pequena e pálida. Ostentava cicatrizes de feridas que nunca se curavam por completo. Apesar da saúde delicada, trabalhava sem cessar pelo bem do povo, que a chamava de "Dama de Porcelana". Gladys considerava sua alcunha uma prova de carinho.

Foram anos até a rainha conseguir engravidar. Um momento de felicidade, mas também de preocupação, pois Gladys sofria para manter a criança viva em seu ventre. O jovem príncipe nasceria antes do tempo, provavelmente causando a morte da mãe. Num dia de tensão, enquanto a rainha passava mal e ninguém sabia o que fazer, Dozaen já se preparava para a tragédia quando um estranho irrompeu pelo castelo, vociferando ordens. Disse ao rei que salvaria seu filho e sua esposa, mas apenas caso seus comandos fossem obedecidos sem questionamento.

Salistick

Nome Oficial: Majestado Único de Aghmen, Acetos, Balium e Ystamen.

Lema: "Com Nossas Próprias Mãos".

Brasão: de prata uma banda de vermelho.

Gentílico: salistiense.

Capital: Yuton.

Forma de Governo: nenhuma.

Regente: nenhum.

População: 445.000.

Raças Principais: humanos, goblins, golens, osteon.

Divindades Principais: nenhuma.

Esse homem demonstrou ser um praticante de medicina. Cuidando da rainha noite adentro e mesmo depois do amanhecer, ficou sem comer e dormir até que seus pacientes não estivessem mais correndo risco. Grato como nunca antes, o monarca ofereceu ao estranho riquezas, terras e honrarias — mas, para seu espanto, ele recusou. Pediu simplesmente para o rei cuidar do povo e ajudar os enfermos. Recusou-se até mesmo a revelar seu nome. Contudo, registrou as técnicas que usara e deixou instruções para os médicos reais. Especialmente, explicou o método para fabricar e administrar o remédio que salvara a vida da rainha e do príncipe, a partir da erva curativa conhecida como salistick.

O estranho foi embora, mas Dozaen jamais o esqueceu, nem as palavras que falou antes de partir: *"A maior recompensa é salvar vidas com as próprias mãos"*.

O rei começou uma busca pelo mais habilidosos e sábios médicos andarilhos. Reunidos, poderiam aprender um com o outro e teriam apoio da casa real. Toda desconfiança com relação aos médicos se desfez ante a história da salvação da rainha. Eles passaram a ser vistos como pessoas piedosas, que faziam o possível para salvar vidas com os meios disponíveis.

Depois de alguns anos, a pedido dos próprios curandeiros, o rei criou o **Colégio Real de Médicos**, um centro de formação que logo se tornou patrimônio do reino. Com o passar das décadas, as artes curativas evoluíram em muitas direções. Bibliotecas foram erguidas para coletar saberes tradicionais e conhecimentos novos. Laboratórios levaram ao surgimento de técnicas inéditas como esterilização e inoculação. A coroa passou a investir na saúde do povo, construindo esgotos fechados e cisternas tratadas alquimicamente para prevenir doenças.

Em meio a isso, dezenas de novas plantas medicinais foram descobertas, dando origem a centenas de remédios. Embora o preparado que salvara a rainha e o príncipe não fosse nem mesmo um dos mais potentes, o povo nunca esqueceu da erva utilizada pelo médico desconhecido. Assim, informalmente entre a plebe, então entre os médicos e por fim entre a nobreza, o reino passou a ser conhecido como "a terra da salistick". Ou apenas **Salistick**.

Quem matou o Rei Proddian?

Com uma história tão conturbada, não surpreende que até hoje Salistick mantenha seu espírito insubmisso. Ao fim da regência do antigo Rei-Imperador Thormy, o reino optou por deixar o Reinado e se juntar à **Liga Independente**, que havia acabado de se formar. Salistick adotou então novas leis, incluindo a liberação de armas de pólvora. E, quando a Liga Independente se desfez e as Repúblicas Livres de Sambúrdia se formaram, o reino optou por permanecer neutro e não integrar a nova entidade, apesar de manter uma boa relação diplomática com a nação. A mesma suposta neutralidade também foi bastante questionada durante a Guerra Artoniana, quando Salistick abriu suas fronteiras para receber e tratar feridos de ambos os lados.

Mais uma reviravolta aconteceria com a morte do controverso **Rei Proddian**. Homem pragmático e astuto, o monarca sempre tivera uma visão clara sobre as necessidades da população. Era famoso por ser capaz de prever e resolver diversos problemas do reino utilizando seus conhecimentos de economia. Apesar disso, tinha pouca habilidade na área da medicina. Costumava desmaiar à visão de sangue, o que o tornava alvo de desprezo entre a nobreza acadêmica. O rei também foi um espadachim habilidoso, além de bonito e audaz, considerado durante algum tempo como o maior "prêmio" por todo tipo de nobre do continente. Porém, nunca se casou.

Certa noite, o Rei Proddian recebeu os membros do Colégio Real de Médicos num jantar no palácio. A refeição foi tranquila, com conversas agradáveis, mas o rei parecia tenso, preocupado. Logo após terminar de comer, disse aos convidados que precisava de um tempo sozinho e se retirou para seus aposentos. O monarca trancou a porta e não solicitou nada durante a noite inteira. Na manhã seguinte, não se levantou na hora de costume. Os servos não puderam entrar para realizar a rotina normal. Quando as horas se passaram sem resposta aos chamados e às batidas, os guardas arrombaram a porta. Encontraram seu rei morto sobre a cama.

Não havia sinais de luta nem de arrombamento anterior. A única janela permanecia trancada. O aposento era protegido contra todo tipo de magia, inclusive barrado para espíritos e criaturas imateriais. Aparentemente, Proddian fora morto com um golpe de objeto contundente na cabeça enquanto dormia. O único sangramento encontrado foi um pequeno corte na mão do rei, que parecia recente e não fatal. Ainda assim, peritos do Colégio falharam em detectar qualquer tipo de veneno ou elemento mágico. Os guardas do castelo não viram ou ouviram nada suspeito durante a noite e a investigação não encontrou nenhum sinal de invasão ou saída do quarto. Todos os suspeitos, incluindo os membros do Colégio que jantaram com o soberano na noite anterior, foram interrogados, mas todos tinham álibis. O mistério continua até hoje.

Mas agora, sem um herdeiro claro para o trono, havia a questão da sucessão real. O método de governo mudara desde a criação do Colégio Real de Médicos. Em vez de rotacionar entre as quatro famílias, o trono agora permanecia com a família Aghmen, à qual pertencera o Rei Dozaen, enquanto as outras três controlavam o Colégio. Com a morte de Proddian, alguns previram que haveria uma tentativa de tomada do poder pelas outras famílias, ou mesmo um levante. Curiosamente, nada disso aconteceu.

Os Acetos, os Balium e os Ystamen estavam mais interessados em fomentar a ciência. Mesmo os mais ambiciosos nobres viam a pesquisa como fonte de poder e riqueza muito maior que um título. Nenhum parente distante dos Aghmen surgiu clamando direito à coroa. O reino passou a ser governado "temporaria-

mente" por um conselho, que aos poucos deixou de lado suas responsabilidades para voltar aos estudos.

E, sem que ninguém decidisse isso, sem um momento específico de mudança, **Salistick deixou de ter um governo**.

Para a surpresa de todos (exceto talvez dos próprios salistienses), a população altamente educada continuou a prosperar sem uma liderança formal. Ninguém mais sabe quais são as leis do país, ou mesmo se há leis. Tudo que antes era mantido escondido passou a ser encarado de forma natural. Osteon andam abertamente, sem precisar esconder seus rostos esqueléticos. Suraggel com óbvias características demoníacas perderam o medo de se mostrar. Cientistas e magos divulgam seus experimentos, por mais "controversos" que sejam.

Em paralelo a isso, crimes contra a vida, ou mesmo contra a propriedade, passaram a ser alvo de investigações de guildas e de cidadãos independentes. O mistério ainda insolúvel da morte do rei deu início a uma "febre" que tomou Salistick de assalto. Muitos estudiosos voltaram sua pesquisa à ciência da detecção, muitos jovens passaram a sonhar com a glória através da identificação e captura de criminosos. Os salistienses já descobriram que cada artoniano deixa marcas únicas em superfícies com as pontas de seus dedos. Uma indústria crescente de vidros e cristais busca aperfeiçoar lupas. E a medicina está se expandindo para estudar a mente, com alguns sábios ousados já traçando perfis dos mais violentos criminosos.

Mais uma vez, Salistick mostra que as tragédias só servem para impulsionar o progresso. Sem deuses, sem mestres.

GEOGRAFIA

O Reino sem Deuses fica localizado em uma região de clima temperado, caracterizado por temperaturas amenas e pouca variação ao longo do ano, exceto pelas mudanças na quantidade de chuvas. O terreno da região é predominantemente pantanoso, de solo escuro argiloso, muito fértil, ideal para a agricultura. Sua paisagem é marcada por planícies ondulantes, com poucas montanhas e formações rochosas.

O terreno é ideal para o crescimento das inúmeras **ervas e plantas curativas** que compõem a matéria-prima dos remédios e preparados alquímicos utilizados pelos médicos. Assim, Salistick é bastante independente do resto de Arton para desenvolver sua principal indústria. É curioso que um reino tão sofisticado, com cidades tão desenvolvidas, seja também tão rural e arborizado. Os salistienses sabem que é preciso manter boa parte da terra intocada para que essa valiosa flora continue a prosperar.

As fronteiras de Salistick são definidas pelas Repúblicas Livres de Sambúrdia ao norte, pelos Ermos Púrpuras a leste e sul e por Svalas e a Supremacia Purista a oeste. O reino nunca se preocupou muito com defesa de fronteiras ou com um exército forte. Mesmo tendo a Supremacia Purista como vizinha (e com o histórico expansionista desse vizinho), Salistick confia mais em negociações, neutralidade e diplomacia do que na força das armas.

A Guerra Artoniana teve um efeito duplo em Salistick: por um lado, reforçou a crença do reino de que médicos têm o dever de curar todos, até os mais odiosos vilões. De fato, o hynne **Doc Lagoon** ficou famoso no reino por tratar de puristas que o amaldiçoavam assim que recobravam a consciência — muitas vezes contra a vontade dos pacientes, que prefeririam morrer a ser salvos por um não humano. Por outro lado, a guerra mostrou a todo o continente que pode ser mais interessante manter este reino livre do que invadi-lo. Assim, é pouco provável que Salistick enfrente muitos problemas de fronteira num futuro próximo... Ao menos problemas que os salistienses não consigam resolver com racionalidade.

POVO & COSTUMES

Salistick é único em mais de um sentido. Mesmo nas áreas rurais, os habitantes têm acesso a "luxos" como sistemas de esgoto e tratamento de água. O povo é saudável e robusto: sua pele raramente apresenta marcas de peste e muitos mantêm todos os dentes. O reino também tem mais idosos que qualquer outro no continente, devido à alta expectativa de vida. Humanos são maioria absoluta, mas há presença de todas as outras raças — com destaque para osteon, goblins e golens. Medusas, suraggel demoníacos, trogloditas, lefou e outros indivíduos discriminados em certos reinos andam livremente aqui. Não são muitos, mas chamam atenção.

A vida predominantemente urbana deu origem a uma moda pouco prática, mas muito elegante. As vestimentas típicas incluem cartolas, espartilhos, paletós e suspensórios. Entre os médicos, muitos vestem **casacas e aventais brancos** (frequentemente manchados de sangue e outros fluidos), enquanto outros se orgulham de manter as **vestes pretas tradicionais**. Os aparatos médicos mais avançados, como instrumentos para auscultar o coração e os pulmões de pacientes, têm se tornado moda entre os praticantes da medicina, mesmo quando não estão trabalhando. Vários médicos usam **máscaras** que cobrem a face inteira. No passado, essas máscaras serviam para esconder o rosto do médico (evitando a fúria dos ignorantes e vingativos) e também para protegê-lo contra maus cheiros, através de receptáculos de ervas aromáticas no interior da estrutura. Hoje, são usadas principalmente por tradição. Muitos médicos aventureiros gostam delas simplesmente porque são impressionantes.

Contudo, alguém não treinado em medicina que use roupas ou acessórios ligados ao ofício é alvo de desprezo, zombarias e até mesmo fúria dos salistienses. Um dos piores insultos para alguém deste reino é ***"farmacopola"***, que para eles significa um pretenso médico charlatão. Alguém considerado um farmacopola é seguido nas ruas por cidadãos que grasnam como patos. Não se sabe a origem dessa prática, mas os sons de **"quack!"** são usados para atormentar os curandeiros vigaristas.

A higiene é valorizada na cultura local e os salistienses têm o peculiar hábito de tomar banho diariamente. Barbas e unhas são mantidas curtas e lavar as mãos é o mais próximo que este povo tem de um rito sagrado. Estrangeiros estranham a distância que os salistienses mantêm entre si, enquanto os habitantes deste reino ficam muito desconfortáveis com a naturalidade com que outros povos invadem o espaço pessoal de outras pessoas e tocam nelas sem necessidade ou permissão expressa. Nisso os salistienses se assemelham ao povo de Bielefeld. Já foi dito que a amizade ideal para habitantes desses dois reinos envolve ficar em extremos opostos de uma sala sem nunca falar um com o outro...

ELEMENTAR

Desde o assassinato do Rei Proddian, Salistick vem sendo tomado pela mania da investigação. Alguns já afirmam que, em breve, o reino será tão conhecido por seus **detetives** quanto por seus médicos.

Um detetive de Salistick é um estudioso que resolveu focar seus conhecimentos em um uso prático muito específico. Para estes investigadores, a captura do criminoso é a parte menos interessante, um trabalho menor que poderia ser realizado por qualquer um. O verdadeiro desafio está no quebra-cabeça, na junção de pistas, na coleta de evidências por meios científicos avançados, nas deduções baseadas em raciocínio lógico. Uma vez que o culpado seja apontado, muitas vezes um detetive de Salistick perde o interesse, deixando a apreensão a cargo de aventureiros. É por essa razão que raramente se preocupam com crimes óbvios e bandidos comuns. Se um caso não apresenta um enigma interessante, não vale a pena ser investigado.

Curiosamente, isso vem gerando um fenômeno oposto: os "criminosos cavalheiros". Frente a uma forma tão civilizada de desvendar crimes, certos vilões tomam para si o desafio de cometer crimes cada vez mais complexos, testando o intelecto de seus rivais. Não basta matar a condessa com um tiro. Será muito mais instigante matá-la na frente de centenas de testemunhas, com um veneno indetectável de ação lenta, administrado através do perfume que ela só usa uma vez por ano, quando vai à ópera. Esses vilões estão começando a surgir em outros reinos, onde não há meios de detecção tão avançados, o que gera a necessidade de detetives de Salistick em terras estrangeiras, espalhando essa ciência por Arton.

Liberdade sem Deuses

Não existem templos em Salistick e **devotos são praticamente desconhecidos**. Não há nenhuma proibição a respeito — de fato, alguém poderia construir um templo a qualquer deus em qualquer lugar do reino quando quisesse. E muitos já tentaram, apenas para desistir frente à avassaladora indiferença dos salistienses. O povo deste reino não odeia os deuses, não persegue seus fiéis, não se ressente do "abandono" que os mortais sofreram. Apenas considera que essas crenças são ultrapassadas. Um devoto é tratado da mesma forma que alguém que come carne crua por não conhecer o fogo ou que usa um tacape por não compreender o funcionamento de uma espada. Tem todo direito a sua ignorância, mas qualquer salistiense estará mais do que disposto a educá-lo se o coitado demonstrar interesse em aprender. Estrangeiros que passam muito tempo no reino muitas vezes se dão conta de como os deuses simplesmente não fazem diferença aqui. Quando percebem, já não pensam em nenhuma divindade há semanas ou meses e começam a questionar suas antigas crenças…

Exceto por assassinatos, roubos e outros atos considerados "obviamente criminosos", **Salistick não possui quase nenhum tabu**. Pólvora é usada abertamente, inclusive em duelos entre nobres orgulhosos. O consumo de achbuld é apenas um hábito pouco saudável. Necromantes erguem os mortos (com a devida permissão de seus familiares, por uma questão de etiqueta) para então usá-los em aulas de anatomia abertas ao público. Cientistas conduzem todo tipo de experimentos considerados "proibidos" em outras terras, incluindo o enxerto de órgãos mágicos em corpos humanos e até mesmo testes com a matéria vermelha da Tormenta. A polêmica sobre o que é ou não um crime (e o que fazer com criminosos se não há governo) também está impulsionando a ciência do direito, com advogados salistienses elaborando teses que não dependem da crença em Khalmyr.

Um salistiense médio é, acima de tudo, **cético**. Frente a uma proibição, invariavelmente vai perguntar o motivo. Também não descarta nenhuma ideia, mesmo que venha de um vilão ou criminoso. Salistick já fez pedidos formais a sábios duyshidakk para que venham explicar seu curioso modo de entender o tempo e já recebeu magos finntroll em palestras sobre suas práticas macabras. Há um convite perene para que qualquer sumo-sacerdote venha a Salistick responder às perguntas dos maiores cientistas locais e submeter sua magia a testes rigorosos. Por alguma razão, nenhum deles jamais aceitou.

Governo

Inicialmente, o trono de Salistick era revezado entre as Famílias Fundadoras, cada uma assumindo o governo a cada quatro anos. Isso mudou depois da fundação do Colégio Real de Médicos, quando os Aghmen solidificaram seu direito à coroa e as demais famílias chegaram à conclusão de que teriam mais poder investindo na medicina e na ciência.

Mas hoje em dia **não existe rei**, a coroa é um mero objeto decorativo e o trono não passa de uma curiosidade. Os nobres continuam habitando o palácio, administrando seus negócios e apadrinhando diferentes aspectos da vida acadêmica e cotidiana, mas não há um governante. A sociedade salistiense se organiza em diferentes lideranças: mestres regem guildas, capitães comandam batalhões, reitores encabeçam universidades, até mesmo senhores de terras governam sobre seus servos. Mas obedecer a qualquer uma dessas autoridades é um ato totalmente voluntário. O mais reles fazendeiro pode se recusar a entregar parte de sua produção a seu senhor se isso não for vantajoso.

Muitos afirmam que, sem uma autoridade central, Salistick está fadado a cair frente ao primeiro tirano

é um centro de negócios e uma câmara de debates para nobres, acadêmicos e comerciantes. Contudo, grandes áreas do palácio, incluindo a sala do trono, o salão de banquetes e os aposentos reais, estão fechadas, sendo consideradas "cena do crime" pelos detetives de Salistick. Como não há um governo para decidir quem está autorizado a entrar, esses investigadores infestam o palácio dia após dia, uns questionando o direito dos outros de estar ali, mas raramente estragando a cena do crime — exceto para coletar evidências. Diz-se que o detetive que solucionar o assassinato será o maior herói do reino, e muitos estão dispostos a obter essa glória.

Mas mesmo em outros tempos esse magnífico edifício não se comparava ao verdadeiro coração da cidade: o **Colégio Real de Médicos**. Em torno desta maravilha arquitetônica orbita um centro movimentado com uma miríade de estabelecimentos diferentes, como pensões para estudantes, tavernas, lojas de alfaiates, destilarias, farmácias, laboratórios alquímicos, livrarias, perfumarias, ringues de pugilato, termas medicinais e outros estabelecimentos de reputação mais duvidosa.

Uma das formas de entretenimento mais típicas são os gabinetes de curiosidades, que trazem um pouco das experiências inusitadas do dia a dia de aventureiros para a população comum. Entre os mais populares estão o *Alcantilado do Conhecimento*, a *Catacumba das Fabulações Macabras*, o *Historiódromo Assombroso*, o *Vivódromo Rotríquio II*... só para citar alguns dos mais frequentados! Esses estabelecimentos exibem desde monstros empalhados até itens mágicos e amaldiçoados tomados de vilões, restos de heróis mortos e seres extraplanares vivos. Alguns gabinetes contratam aventureiros especificamente para trazer atrações — quanto mais inusitadas, mais valiosas.

Há também o **Mirante de Zaalen**, a antiga torre de um mago e o prédio mais alto da cidade. Com mais de dez andares, seu último pavimento agora funciona como uma taverna que oferece vistas panorâmicas da cidade. Os andares intermediários foram convertidos em uma estalagem pelo atual proprietário, o empreendedor

que erguer armas e invadir a capital. Mas o povo do reino considera que, nesse caso, a racionalidade ditaria que se unissem e derrubassem o pretenso conquistador. Talvez a necessidade de um rei seja como a crença nos deuses: algo a ser superado por pessoas inteligentes e questionadoras.

LOCAIS IMPORTANTES

YUTON (CAPITAL)

Às margens do Rio Vermelho, este é o maior porto de Salistick. É a cidade mais antiga do reino, tendo sido a capital desde sempre, além de território neutro para os negócios das Famílias Fundadoras. Em uma ilhota fica o **Palácio dos Quatro Salgueiros**, morada tradicional dos reis salistienses. Hoje em dia o palácio

Amric Havarddar, um homem simpático e repleto de charme, que na verdade é um ex-médico criminoso. Ou, segundo alguns boatos, ainda um criminoso, culpado de uma série de assassinatos horrendos.

Outro ponto turístico interessante é a **Praça da Ninfa**. Neste jardim arborizado, uma dríade barda canta ocasionalmente. O lugar é cercado por quatro bairros diferentes, cada um habitado por uma das quatro filhas dahllan da dríade, chamadas Primavera, Verão, Outono e Inverno. Cada filha projeta uma aura climática misteriosa em torno de si, que tem sido estudada pelo Colégio Real em pesquisas sobre doenças relacionadas a diferentes ambientes e temperaturas.

Ergônia

Uma cidade repleta de natureza exuberante e mágica, Ergônia é cercada pela **Mata das Grandes Sombras**, uma floresta habitada por seres místicos e gigantes guardiões das árvores. No passado houve tentativas de desmatar a floresta, mas ela sempre avançava de novo, misteriosamente. Os boticários e herboristas locais possuem um pacto com os guardiões da Mata. Segundo esse acordo, nunca mais houve uma tentativa de devastar a floresta e em troca as construções mundanas são deixadas (quase) intactas. Os habitantes de Ergônia sabem que não adianta reclamar quando um enorme carvalho começa a crescer no meio de sua sala — é melhor se acostumar com o novo morador ou se mudar. Em contrapartida, a cidade é talvez a maior produtora de ervas e plantas medicinais em todo o mundo conhecido. Médicos de todo o reino, além de curandeiros de outras partes de Arton, vêm até aqui para estudar a flora local. Muitos druidas engolem o orgulho e aceitam uma desconexão temporária com suas divindades apenas para ter contato com tamanha variedade. É claro, nem todos os visitantes são bem-intencionados. Sabendo que a Mata das Grandes Sombras sempre resiste, vários caçadores já chegaram à conclusão de que isso significa que aqui há infinitas criaturas mágicas para serem abatidas. Muitos vêm armados até os dentes e acompanhados de aventureiros inescrupulosos, em busca de monstros ou até seres inteligentes para transformar em troféus.

Quallist

O segundo maior porto do reino. Em sua margem leste localiza-se o **Ginásio de Formação para a Excelência Balium**. É uma filial do Colégio Real, dirigido pela família homônima. O ginásio oferece um rigoroso treinamento que inclui matemática, alquimia, lógica, gramática e retórica. É voltado para órfãos, crianças carentes e filhos de pequenos comerciantes. Acredita-se que a família Balium utiliza a escola como uma forma de moldar o caráter destes alunos para que sejam leais ao clã, sua visão de mundo e princípios.

Na margem oeste fica a **Universidade de Ciências Anatômicas Acetos**, que também atua como hospital. A universidade treina cirurgiões e bacharéis vindos de Yuton e exibe na entrada um lema com grafia peculiar: *"NESTE LOCAL ENTRÃO MÉDICOS E EGRESSÃO DOUTORES"*. A universidade possui um currículo idêntico ao do Ginásio Balium e alguns professores em comum, mas é voltada apenas para filhos de nobres e de ricos comerciantes.

Os estudantes das escolas das margens leste e oeste nem sempre são tão aplicados. Muitos preferem "honrar" as instituições através de brigas de taverna e até mesmo duelos. Agremiações e confrarias de estudantes, cada uma com seus próprios brasões e tradições, cultivam rivalidades (quase amigáveis ou abertamente violentas) entre si, gerando uma enorme dor de cabeça para a população.

Perto da cidade há a **Ponte das Almas**, um projeto de construção que atravessaria o Rio Vermelho, unindo Namalkah e Salistick. A Ponte está inacabada após décadas de construção, pois incontáveis acidentes, tragédias, atrasos e ataques de monstros impedem que seja terminada e tornam este um dos locais mais perigosos do reino. A Ponte já foi abandonada e considerada uma ruína, para depois a construção ser retomada... e então abandonada mais uma vez. Hoje em dia as famílias nobres, diversos comerciantes ricos e líderes de guildas competem para terminar a construção, inclusive contratando aventureiros para investigar a "maldição da ponte". Ainda assim, os acidentes estão mais frequentes e sérios do que nunca.

Pântano dos Vermes

Este pântano, situado perto da fronteira de Namalkah, é coberto por uma espessa neblina e por gases tóxicos que pairam no ar. O nome faz referência tanto às criaturas rastejantes e asquerosas que se alimentam de carne podre quanto ao temível dragão das trevas que supostamente vive nas sombras deste charco e controla os mortos-vivos vagando pelo local. A lenda deste dragão é tão antiga quanto o próprio reino e muitos aventureiros tentaram encontrá-lo e enfrentá-lo, mas poucos retornaram vivos para contar a história. Aqueles que se aventuram por este lugar sinistro correm o risco de se perder por sua mata densa ou afundar em poços de areia movediça que parecem surgir sem aviso.

GUILDAS & ORGANIZAÇÕES

COLÉGIO REAL DE MÉDICOS

Este é o centro da elite acadêmica salistiense, com instituições afiliadas e representantes em todo o reino. Embora existam outras escolas que ensinam a medicina, nenhuma conta com uma fração do prestígio do Colégio Real, nem com professores tão competentes ou instalações tão completas. No Colégio Real, resultados falam mais alto que nascimento. Não é raro que um jovem nobre se torne um pária por não se dedicar aos estudos, enquanto um filho de fazendeiros humildes ganhe fama e atenção especial do corpo docente. A imensa maioria dos alunos é salistiense, com alguns vindos de Namalkah ou das Repúblicas Livres de Sambúrdia e raras exceções de outros reinos.

O Colégio Real possui quatro níveis de titulação, que servem tanto como distinção de saber quanto como hierarquia social. Os títulos de **"esculápio"**, **"médico"** e **"doutor"** são concedidos aos formados, de acordo com a profundidade de seus estudos, com privilégios crescentes à medida que se sobe na escala. Há ainda o título de **"doutor filósofo"**, necessário para fazer parte do corpo docente da instituição. Contudo, poucos médicos itinerantes e aventureiros vão atrás da honraria. O título mais comum encontrado em grupos de aventureiros e hospitais de campo é "médico", já que os esculápios costumam assumir funções auxiliares nas próprias instituições de ensino. Já "doutor" é um título almejado por muitos por seu status no mundo todo. Vários estudiosos sem grande interesse por medicina vêm a Salistick apenas para poder ostentar essa honraria com propriedade.

Além de formar médicos, o Colégio realiza estudos sobre os maiores males que ameaçam Arton, como a infame Praga Coral da província de Lomatubar e os simbiontes da Tormenta. A instituição também é vanguardista na aplicação de próteses encantadas, cátedras móveis e máscaras de reconstrução facial.

Embora o Colégio Real conte com salas de aula e preleções no modelo mais tradicional de ensino, a maior parte do tempo dos alunos é passada em outros lugares. Eles assistem a cirurgias (e mais tarde participam como auxiliares), atendem pacientes, realizam experimentos com mortos-vivos, dissecam criaturas mágicas, entrevistam espíritos para saber mais sobre as doenças que os mataram... Todos também são encorajados a desenvolver suas próprias pesquisas, desde o dia em que ingressam na instituição. Não é incomum ver cabeças reanimadas ou tubos contendo perigosas doenças e maldições jogados em meio aos livros nos alojamentos de certos alunos. Os mais ousados costumam ser apadrinhados por alguma família nobre (em especial as quatro Famílias Fundadoras) para mais tarde alavancar seu nome no caso de alguma grande e lucrativa descoberta.

Embora a maior parte dos alunos seja jovem, é comum que aventureiros veteranos venham estudar no Colégio Real. Qualquer um pode ingressar, desde que passe pelos rigorosos testes de admissão, que envolvem sabatinas de conhecimentos anatômicos, provas de resistência estomacal (como passar um dia inteiro imerso na bile de monstros do esgoto) e até rápidas passagens por labirintos cheios de armadilhas, para testar o raciocínio e a rapidez de tomada de decisões do candidato. Cada novo estudante também precisa ser aceito como pupilo por um doutor filósofo do Colégio, que será seu mentor principal durante os anos de formação. Isso já gerou histórias magníficas de amizade e também ódios épicos que culminaram em duelos mortais entre professor e aluno. O Colégio cobra pesadas taxas de seus estudantes, mas qualquer um que se destaque na parte acadêmica pode receber isenção total. O corpo docente acredita que os mais ricos e menos esforçados devem abrir espaço para os verdadeiros prodígios, o que também costuma gerar rivalidades.

Uma das grandes bibliotecas do Colégio desabou há alguns anos, causando danos e perda de conhecimento. Uma fenda no local, estudada pelo doutor e geólogo **Ivo Pryde**, é um poderoso sorvedouro de magia divina, supostamente um portal para o **Nada**, uma das entidades cósmicas que criaram os deuses. A fenda é mantida protegida por uma redoma, com acesso restrito apenas a doutores filósofos.

A atual reitora do Colégio Real de Médicos é a ex-aventureira **Vonnda Ystamen**, uma doutora tão brilhante quanto polêmica. Especialista em diversas áreas do conhecimento, Vonnda é uma das pioneiras no estudo da mente dos maiores vilões de Arton e costuma contratar aventureiros apenas para enfrentar alguns desses criminosos notórios e trazer mais informações sobre eles, na tentativa de traçar seus perfis. Alguns boatos sugerem que Vonnda não tenha sido exatamente uma aventureira, mas uma vilã, e que seu interesse se deva ao contato próximo com figuras como Ellen Redblade, Nekapeth, o Camaleão e outros.

Ordem da Perfeição do Corpo

Os membros desta irmandade acreditam que toda doença deriva do desequilíbrio entre mente e matéria. Inspiram-se nos ensinamentos de **Zuor Vaarnin**, antigo sábio e médico que se tornou eremita para testar e estudar os limites de seu próprio corpo — alcançando, segundo alguns, a imortalidade.

A descoberta de seus escritos, 150 anos depois, revelou um conhecimento poderoso sobre como alcançar tanto a cura quanto a imunidade a doenças. No último deles, Vaarnin afirmava que deixou este mundo voluntariamente "para conhecer outros Planos de existência". A ordem tem diversos centros de estudo espalhados por Arton, mas evita ativamente usar a palavra "mosteiro", devido à conotação religiosa. O maior desses centros encontra-se na cidade salistiense de Ergônia.

Curiosamente, entre os estudiosos da Ordem da Perfeição há muitos especialistas em luta corporal. Isso porque, segundo alguns, uma das melhores maneiras de obter o equilíbrio pregado por Zuor Vaarnin é o combate desarmado. Artes marciais tamuranianas e luta de chão tapistana são muito valorizadas nos centros de estudo, mas os discípulos mais avançados já começam a desenvolver seus próprios métodos formais de combate.

Os Arautos da Praga

Embora o ceticismo e o foco científico de Salistick sejam vistos por quase todos no reino como fatores positivos, tudo tem seu lado sinistro. Existe um grupo de salistienses, presente principalmente nas grandes cidades, que enxerga a ausência de deuses como falta de sentido na existência. Sem sentido, é melhor não existir. E qual a melhor forma de acabar com muitas existências em Salistick do que pervertendo a medicina?

Os Arautos da Praga possuem células em muitos lugares e, o mais assustador, já conseguiram se infiltrar no Colégio Real de Médicos. Eles roubam amostras de fluidos contendo doenças e focos de maldições, para então transformar tudo isso em armas dentro de seus laboratórios clandestinos. Quando uma dessas pragas está pronta, os Arautos a liberam sobre a população inocente de alguma cidade, sempre com seu grito: *"De volta ao Nada!"*.

São considerados vilões abomináveis, além de anátema a todos os preceitos que fundaram Salistick. Contudo, mesmo entre os sábios do reino há quem defenda sua existência. Afinal, nenhuma prática científica deveria ser proibida...

Magia Divina

Não há clérigos nativos de Salistick e mesmo a magia divina lançada por um estrangeiro funciona com o mínimo de eficácia. O custo de todas as magias divinas aumenta em +1 PM, e as variáveis numéricas de seu efeito (como pontos de vida curados, dano causado e duração) são limitadas ao valor mínimo. Além disso, testes de resistência contra magias divinas são sucesso automático.

Aventuras

No terreno pantanoso do Reino sem Deuses há uma grande diversidade de animais perigosos, como crocodilos, serpentes constritoras e cardumes de piranhas voadoras. Além disso, monstros como **hidras** e **serpes** representam risco constante para viajantes. Há também relatos de **dragões das trevas** que supostamente assumem formas humanoides e manipulam os habitantes do reino. A ausência de magia divina faz com que mortos-vivos sejam comuns em Salistick. De fato, existem testes extensos para determinar quais dessas criaturas são monstros e quais são cidadãos!

Nos últimos anos, aventureiros vêm sendo contratados em números cada vez maiores como **"assistentes" de detetives** — embora, na visão dos próprios aventureiros, eles façam quase todo o trabalho e todos os atos heroicos! Assim que um detetive descobre uma pista, muitas vezes precisa de um grupo para fazer a parte "braçal" ou, no fim da investigação, capturar o culpado. Da mesma forma, aventureiros de outros reinos que desejem estudar a ciência da detecção tornam-se aprendizes dos investigadores salistienses. A Guarda de Valkaria já começou a enviar alguns de seus detetives para cá.

Sem dúvida a maior fonte de aventuras (e aventureiros) do reino é a **medicina**. Os médicos de Salistick são imensamente procurados por grupos de heróis por suas habilidades curativas. Também é comum que aventureiros sejam afligidos por males que nenhuma suposta magia divina é capaz de curar e venham para cá em busca de um tratamento. Doutores filósofos contratam aventureiros para recolher ervas curativas ou ingredientes ainda mais exóticos para seus remédios — às vezes, o hipocampo frontal de um oxxdon é exatamente o que faltava para um novo elixir.

SVALAS

O REINO RENASCIDO

Quando um artoniano pensa em "reino", o que vem a sua mente é um lugar vasto e antigo, com um rei ou rainha poderosos e distantes. O sonho de muitos heróis é, com sorte e a bênção dos deuses, um dia salvar um reino inteiro.

Svalas não é nada disso.

Em Svalas, nobres lutam ao lado de cavaleiros e plebeus. A rainha conhece pessoalmente seus súditos e recebe em sua corte o mais reles estrangeiro recém-chegado. Um viajante pode cruzar todo o território em poucos dias. Sem a glória das grandes nações e fazendo fronteira com um inimigo, Svalas recorre a qualquer aventureiro disponível, mesmo os mais inexperientes, para se proteger de grandes ameaças. Svalas é um berço de heróis, um lugar onde uma espada afiada, uma magia preparada e bastante coragem podem ser a diferença entre triunfo e ruína.

BREVE GLÓRIA

Talvez a única ideia preconcebida que se aplique a Svalas seja sua história longa. O reino foi fundado no ano 1024, sendo um dos primeiros a serem estabelecidos no continente norte. Na verdade, a fundação de Svalas foi anterior à de nações muito mais poderosas e notórias, como Wynlla ou Sambúrdia. É anterior até mesmo ao antigo Reino de Yudennach — o que representa uma humilhação nunca esquecida.

A família nobre Svalas partiu de Valkaria pouco depois da fundação da cidade, em busca de um território onde construir seu novo lar. Era uma linhagem de guerreiros, mas com um forte senso de honra. Os Svalas não entraram em conflito com os povos de Ramnor e evitaram territórios ocupados, até encontrar o que buscavam: uma terra fértil em uma posição estratégica, com uma enorme e densa floresta. A região era assolada por monstros, mas os Svalas não temiam isso. As planícies podiam ser plantadas, a floresta podia fornecer madeira e isso era tudo que importava. Seguindo os costumes mais tradicionais, o reino e a floresta foram batizados com o nome da família. Em pouco tempo já havia um pequeno castelo e cavaleiros patrulhavam a terra.

Mas, se a honra importava aos Svalas, ela de nada valia para os **Yudennach**.

O Reino de Yudennach se estabelecera nas proximidades de Svalas. Militarista e expansionista, Yudennach massacrou habitantes nativos e se espalhou até onde a diplomacia permitia. Nas décadas seguintes, Svalas começou a receber cada vez mais refugiados de raças não humanas — pessoas que fugiam das políticas intolerantes de Yudennach e vinham procurar abrigo. Ainda era época de construção, quando a liderança de Deheon era tênue e o Reinado era jovem. Por isso, ninguém pôde ajudar o pequeno reino quando ele foi invadido por Yudennach.

Svalas lutou com bravura, mas não teve chance. Cerca de 50 anos após sua fundação, foi conquistado e desmantelado. A família fundadora foi caçada e massacrada até o último parente distante. Registros históricos foram queimados, crianças foram proibidas de aprender o nome do reino. Sob o domínio militar de Yudennach, a ordem era fingir que Svalas nunca existira, havia sido apenas um território a ser anexado ao reino maior. A única lembrança que restou foi a floresta, sempre conhecida como **Floresta Svalas** apesar dos esforços dos conquistadores.

Mas essa lembrança se provou suficiente.

Resistência Eterna

Por quase 400 anos, Svalas lembrou.

Não havia a menor possibilidade de uma pequena região rural pegar em armas e conquistar sua independência. Mas o povo aguerrido manteve viva a memória dos fundadores e o nome do reino. Geração após geração, as crianças eram proibidas de aprender sobre sua verdadeira história — mas ouviam-na mesmo assim, à noite, em sussurros de seus pais. Os registros não mais existiam, mas a tradição oral foi repassada ao longo dos séculos.

Svalas

Nome Oficial: Reino de Svalas.

Lema: "Díspares, Honrados, Livres".

Brasão: de vermelho uma banda engolida por duas cabeças de leões de ouro, sobre tudo um escudete de verde carregado de três barris de ouro, dois e um.

Gentílico: svalano.

Capital: Cidade de Svalas.

Forma de Governo: monarquia eletiva.

Regente: Rainha Ayleth Karst.

População: 80.000.

Raças Principais: humanos, goblins, anões, elfos, hynne.

Divindades Principais: Khalmyr, Lena.

E o povo de Svalas foi inteligente. Eles agora eram membros do Exército com uma Nação. Faziam parte de uma cultura militarista e belicosa, que esperava que aprendessem a lutar. Assim, nobres de Svalas eram educados nas academias militares das grandes cidades de Yudennach e voltavam a suas terras para ensinar o que haviam aprendido. Aguçando seu pensamento estratégico, os senhores de Svalas silenciosamente transformaram a terra conquistada em um **refúgio de não humanos**. Em suas pequenas aldeias, castelos rústicos e fazendas tradicionais, pessoas das mais variadas raças eram acolhidas, passando a viver e

trabalhar lado a lado com os humanos. Criou-se uma diversidade estonteante, contrastando com o modo de viver simples e antiquado. Quando enviados da capital se aproximavam, os não humanos eram escondidos e protegidos.

O reino existira de forma independente por apenas 50 anos. Mas quatro séculos não foram capazes de destruí-lo por completo.

A CONQUISTA DA LIBERDADE

Quando os puristas se ergueram e deram o golpe de estado que transformaria Yudennach na Supremacia Purista, muitas lideranças resistiram. As movimentações foram vistas no pequeno **Baronato de Karst**. Essa terra, governada pelo Barão Abelard com auxílio de sua única filha, ***Lady* Ayleth**, por acaso abrigava alguns aventureiros iniciantes. Eles foram contratados pela herdeira para investigar as "atividades estranhas" e acabaram se envolvendo na resistência. O Barão Abelard se sacrificou durante uma batalha, deixando a espada de sua família para um dos heróis. *Lady* Ayleth assumiu o baronato e assim foi selada uma aliança e uma amizade cheia de percalços que resultaria na vitória.

Os aventureiros viriam a se tornar os grandes heróis da Guerra Artoniana — Lothar Algherulff, Nargom, Kadeen e Klunc. Eles rumaram a Valkaria e comunicaram à Rainha-Imperatriz tudo que havia ocorrido. Como sanção às conspirações puristas, Shivara decretou a independência de Svalas. Os heróis então voltaram como arautos da liberdade, apenas para descobrir que os puristas estavam se retirando. No entanto, os conquistadores banidos deixaram para trás um último ato de covardia: despertaram a fúria de um gigante, que destruiu boa parte das terras mais civilizadas do reino.

O gigante foi vencido, mas apenas a um custo terrível. Svalas foi quase totalmente devastado. Um elfo heroico tombou frente à criatura, sendo para sempre honrado no reino. *Lady* Ayleth, única nobre da região, ascendeu a rainha pelo decreto de Shivara. Auxiliada pelos heróis, agora chamados de **Campeões de Svalas**, ela se pôs a estabelecer uma capital e reerguer sua terra.

Mais de 400 anos depois, Svalas recomeçava. Mais uma vez, livre.

SVALAS RENASCIDO

Hoje em dia, Svalas é um reino pequeno e cheio de paradoxos. É antiquado — preserva os costumes feudais ancestrais que mantiveram a chama acesa durante todo o período de conquista. Mas é também *muito* cosmopolita. Cidadãos das mais variadas raças podem ser vistos em qualquer vilarejo, coexistindo normalmente com os humanos mais simples. É uma terra de senhores feudais, fazendas e tavernas de beira de estrada, mas aqui o preconceito contra não humanos é o pior crime que se pode cometer. Praticamente qualquer pessoa, mesmo um velho

A Floresta Svalas

Praticamente metade do território de Svalas é coberto por uma floresta densa e escura, que se estende até os Ermos Púrpuras. Quando o Reino de Yudennach conquistou Svalas, séculos atrás, a floresta permaneceu intocada. Os recursos naturais de lá não interessavam aos conquistadores e, mais do que isso, rumores sombrios sobre o lugar logo começaram a se espalhar. Diziam que a floresta era assombrada pelos espíritos dos soldados svalanos que morreram durante a invasão. Amargurados por terem falhado com seu povo, não teriam conseguido descansar, virando mortos-vivos. Porém, por serem soldados de Svalas, ficaram confinados ao território do reino — após a invasão, apenas à floresta!

Agora que Svalas recuperou seu antigo território, os mortos talvez possam deixar a orla da mata. Se voltarão para ajudar o povo ou se estarão enlouquecidos por séculos de amargura e sedentos pelo sangue dos vivos, só o tempo dirá...

fazendeiro armado com um ancinho, vai se erguer contra alguém que demonstre antipatia ou desconfiança por alguma raça. Em Svalas, os lefou podem andar sem medo, os osteon não precisam esconder o rosto e os sulfure podem falar sobre sua herança infernal.

O grande influxo de refugiados também significa que quase todos têm uma história interessante. A mulher bebendo ao seu lado na estalagem não é apenas uma dahllan — ela é uma dahllan que nasceu de uma flor amaldiçoada num campo de batalha e tem cabelos feitos de pétalas cor de sangue. O velho kliren atrás do balcão não é apenas um kliren — ele é na verdade um jovem hynne que trocou de corpo por causa de uma magia desastrosa, e está em busca do danado que possui seu corpo verdadeiro! Não faltam exemplos. **Gregorydantalas Wallgof**, um elfo barbado que afirma ter viajado no tempo, pode ser visto diariamente em busca de remédios para seus diversos males. **Aeon Nukeburn**, um mago dahllan masculino especialista em artes marciais, conta para todos sobre como escapou de um Lorde da Tormenta apenas meditando. **Enod o Done**, um lefou, é ao mesmo tempo mago e clérigo de Wynna, e costuma divertir os aldeões quando suas duas cabeças de personalidades conflitantes discutem entre si. Alguns dizem que Svalas é um reino de histórias infantis, onde tudo que é fantástico ocorre num raio de poucos quilômetros.

Não há espaço para pompa ou arrogância. Com raríssimas exceções, os nobres vivem em fortes e salões simples, sendo assessorados por três ou quatro conselheiros e tratando com aventureiros pessoalmente. A história do Barão Abelard Karst marcou o reino e solidificou a noção de que aqui todos devem lutar unidos. Se o barão não tivesse confiado em um grupo que incluía um pirata e um bárbaro, a independência nunca teria sido alcançada.

Ao mesmo tempo, quase qualquer ameaça é uma ameaça ao reino todo. Um único gigante quase pôs fim ao ideal de liberdade. Uma infestação de kobolds, um portal mágico ou um feiticeiro com ideias megalomaníacas são perigos à própria existência do reino. Não há um exército formal, apenas nobres armados e plebeus recrutados às pressas — e heróis. Aventureiros iniciantes serão aclamados e recebidos pela própria rainha. Não é difícil que recebam um feudo desabitado como recompensa por uma missão bem-sucedida.

A Rainha Ayleth governa em sua capital, também chamada Svalas. Uma estátua do elfo que deu sua vida pela defesa do reino domina a paisagem, na praça central. Ayleth é uma nobre firme e decidida, com fama de rabugenta e cabeça-quente, mas valente, extremamente leal ao seu povo e dotada de um rígido senso de justiça. Ela acabou se casando com o pirata Nargom, seu aliado e desafeto ocasional durante a Guerra Artoniana. Nargom nem sempre está no castelo, continuando a singrar os mares, mas a capital toda entra em festa quando ele chega.

A posição geográfica de Svalas faz com que quase qualquer tipo de perigo possa surgir. A enorme população de monstros que atraiu a primeira família nobre continua aqui: qualquer coisa que se esconda em ermos ou cavernas existe em Svalas. Além disso, a floresta continua misteriosa. Muitas vezes um mago ou sábio precisa de algum ingrediente que só existe em suas profundezas sombrias. Não é incomum que fanáticos da Supremacia façam alguma incursão clandestina, ou que pequenos nobres desafiem a autoridade de Ayleth.

Mas nenhuma dessas ameaças pode fazer o povo desistir de seu reino. Isso eles foram capazes de provar, século após século.

FEUDOS DE TREBUCK

A TERRA DOS MIL BARÕES

Esta terra ao norte do Reinado não é uma nação unificada, mas uma miríade de feudos independentes. As relações entre eles variam — há alianças seladas por casamentos, rivalidades decididas em torneios de cavalaria... E ódio sedimentado por guerras.

De maneira similar, entre os senhores feudais há todo tipo de pessoa. Alguns são justos e honrados, preocupados em proteger seus vassalos. Outros são cruéis e gananciosos, tentando expandir seus domínios a todo custo. Além dos conflitos entre os próprios barões, as fronteiras da região são ameaçadas por todo tipo de inimigo. Do leste, bárbaros e monstros descem das Montanhas Sanguinárias para saquear e devorar camponeses. Do norte, o Dragão-Rei Sckhar cobiça os castelos dos nobres. Do sul, comitivas feéricas visitam, causando caos e loucura. E do oeste escutam-se trovões e os cânticos dos cultistas da Tormenta. Por tudo isso, esta é uma terra rica em oportunidades para aventureiros que desejem servir a um nobre... ou ascender eles mesmos à nobreza.

HISTÓRIA

A região dos feudos foi povoada por membros da grande caravana que partiu de Deheon rumo ao norte, ainda nas primeiras décadas do Reinado. Embora a maior parte dos colonizadores tenha se estabelecido nas terras férteis de Sambúrdia, alguns continuaram, parando apenas ao chegar em uma região de planícies entre o Rio dos Deuses e as Montanhas Sanguinárias. Lá, os exploradores se separaram, cada família e cada clã erguendo suas fazendas e aldeias, distantes entre si por dias de viagem. Sendo comunidades isoladas, cada uma precisava se preocupar com suas próprias defesas. Assim, com o passar dos anos, cada uma ergueu fortes e castelos. Era o início dos feudos.

Por décadas a vida seguiu, cada feudo cuidando de seus interesses. A rotina era árdua, mas, graças ao trabalho dos camponeses, a região prosperava. Tal prosperidade chamou a atenção de **Wogar Aranth**, na época rei de Sambúrdia. Pelos decretos do Reinado, toda a região norte pertencia ao reino sambur — incluindo as terras dos feudos. Sedento pelas riquezas dos senhores locais, Wogar enviou seu filho, **Aggaron Aranth**, para governar a área. Ambicioso e arrogante, o príncipe começou a cobrar impostos abusivos. Aqueles que não eram capazes de pagar tinham suas terras tomadas e repassadas para algum membro da corte de Aggaron. Os que resistiam eram mortos. Tudo isso fez crescer um sentimento de revolta, até que, liderado por um fazendeiro e guerreiro aposentado chamado **Gareth Friedel**, um bando de camponeses pegou em armas. Na vila de **Crovandir**, fizeram o primeiro levante contra Sambúrdia, depondo o lorde local e prendendo-o nas masmorras do castelo. Começava a **Rebelião dos Servos**.

SANGUE E REVOLTA

Assustado com o ato de seus antigos súditos, Aggaron fugiu para a capital do reino em busca da ajuda do pai. As más notícias não foram bem recebidas por Wogar. Enfurecido com o filho, o monarca ordenou que Aggaron conduzisse um destacamento

de soldados de volta ao território que era de sua responsabilidade e executasse os desordeiros. Acuado, o herdeiro de Sambúrdia partiu com suas tropas. Enquanto isso, o bando de Gareth já havia se organizado. Os relatos do feito em Crovandir se espalharam pelas outras comunidades, inflando o povo com coragem. Aventureiros do resto do Reinado, cansados da vida errante, foram atraídos pela causa dos aldeões e pela oferta de terras próprias quando o conflito terminasse. Assim, quando Aggaron chegou, não encontrou uma revolta de camponeses. Deparou-se com uma verdadeira rebelião.

O conflito durou anos. Aggaron e as tropas samburs enfrentaram os rebeldes em escaramuças e batalhas campais. Plantações eram saqueadas e queimadas, castelos eram sitiados e tomados. A guerra só terminou quando Aggaron foi capturado pelas forças rebeldes após um ataque fracassado contra o **Forte Arantar**. Gareth enviou um mensageiro a Sambúrdia, com uma proposta para o Rei Wogar: devolveria o príncipe… em troca da liberdade de sua terra. O coração de pai de Wogar pesou mais do que a coroa em sua cabeça e ele cedeu às exigências dos rebeldes. Ao receber a resposta de Wogar, Gareth enviou um novo mensageiro, desta vez para Deheon. O cavaleiro levava documentos assinados por Gareth e por Wogar, acordando a independência da região. Com o reconhecimento da Coroa do Reinado, nascia o **Reino de Trebuck**.

Calmaria e Tempestade

Gareth foi coroado rei, mas não esqueceu as origens independentes da região. Seu primeiro decreto foi a criação da **Assembleia dos Nobres**, uma reunião que podia ser convocada pelos senhores feudais e dava a eles o poder de depor o monarca em casos de tirania ou incapacidade. Gareth foi um regente honrado e, durante sua vida, a Assembleia nunca foi convocada. Porém, morreu sem deixar herdeiros. Outra família assumiu o trono e outras depois desta. Algumas dinastias produziram bons governantes, outras nem tanto. Havia escaramuças entre os barões — apesar de terem se unido sob um rei, ainda possuíam uma cultura de independência —, assim como eventuais ataques de monstros. Mas, desde a Rebelião dos Servos, nenhuma grande guerra.

Séculos após sua fundação, Trebuck era um reino próspero, governado pelo **Rei Althar**, monarca justo, sábio e portador de **Carthalkan**, a poderosa Espada Cristalina. Por toda sua honra e poder, Althar estava fadado a uma morte terrível e sua dinastia, a ser a última do reino. Pois uma ameaça diferente de todas as outras estava prestes a surgir.

Althar já era um monarca velho quando recebeu a notícia de um ataque de demônios na fronteira oeste de Trebuck. Mesmo assim, não hesitou — montou em seu cavalo e, acompanhado de sua guarda pessoal, partiu para enfrentá-los. Se fossem realmente demônios, talvez caíssem ante a carga dos cavaleiros. Infelizmente, eram algo muito pior. Eram **lefeu**. Althar morreu defendendo suas terras, sob as garras impossivelmente afiadas dos invasores aberrantes. Ao contrário do fundador do reino, porém, ele deixou uma herdeira.

Nessa época, a princesa real **Shivara** estava se aventurando pelo Reinado como parte de sua educação. Mas, quando soube da morte do pai, voltou para Trebuck e assumiu o trono. Já rainha, Shivara reivindicou a criação de uma força militar da coalizão para enfrentar a Tormenta. A fim de atrair aliados, conseguir apoio e amealhar poder político suficiente para cumprir seu objetivo, Shivara viajou por todo o Reinado, mostrando inteligência, capacidade de persuasão e coragem incríveis para alguém tão jovem. Por fim, o então **Rei-Imperador Thormy** aceitou seu pedido e criou o **Exército do Reinado**.

Quando a área de Tormenta se estendeu para dentro das fronteiras de Trebuck e tomou o **Forte Amarid**, o Exército do Reinado marchou. Foi a primeira batalha entre Arton e a Tormenta. Infelizmente, as forças artonianas falharam em expulsar os lefeu e tiveram que recuar. O Exército do Reinado assumiu uma postura defensiva e a área de Tormenta não se expandiu mais, resultando em um impasse tenso. Suas nuvens rubras continuaram despejando sangue e ácido sobre a fronteira oeste, fazendo com que Trebuck ganhasse a sinistra alcunha de **"o Reino da Tormenta"**.

Trono Vazio e Dissolução

Apesar da derrota, por sua determinação em enfrentar um inimigo que ameaçava toda Arton, Shivara foi considerada uma heroína no mundo inteiro. Além disso, mais tarde se tornou rainha de Yudennach por casamento, consolidando-se como uma figura influente na política artoniana. Assim, anos depois, quando Thormy abdicou da coroa do Reinado como parte do tratado que encerrou as Guerras Táuricas, Shivara foi apontada e eleita como nova **Rainha-Imperatriz**. A monarca se mudou para Deheon e, embora ainda fosse regente de Trebuck, na prática não conseguia mais se envolver com o governo de seu reino natal. Ainda assim, o fato de uma bucker ser governante de toda a coalizão enchia de orgulho o povo do reino.

No trono do Reinado, Shivara governou com firmeza. Foi sob seu governo que os **puristas** se ergueram como uma nova ameaça aos povos artonianos. A Rainha-Imperatriz demonstrou coragem e determinação, unindo-se a heróis em busca do líder secreto da odiosa facção. Infelizmente, durante essa missão desapareceu sem deixar vestígios — havia sido sequestrada pelo **General Supremo**. Muitos heróis de Trebuck foram enviados para descobrir seu paradeiro, mas nenhum conseguiu encontrá-la. Pelas cortes dos feudos, começou-se a falar o que ninguém queria ouvir: Shivara estava morta e, assim como Gareth séculos atrás, partira sem deixar herdeiros. Houve, é claro, muitos nobres que queriam continuar as buscas, por esperança ou lealdade. Porém, a essa altura a Guerra Artoniana rugia pelo continente. Com os batalhões puristas marchando por Arton, não era mais possível esperar — os rumos do reino precisavam ser decididos. Era hora de convocar a Assembleia dos Nobres.

Os senhores feudais se reuniram em Crovandir, para debater sobre a guerra e sobre o trono. A respeito do conflito, houve muita discussão, mas pouco consenso. Enquanto alguns barões queriam atacar a Supremacia, outros argumentavam que era tolice entrar em guerra contra a maior potência militar de Arton. E outros, ainda, lembravam que as nuvens rubras da Tormenta trovejavam em sua fronteira — uma ameaça maior que qualquer exército! O único ponto em comum era o ódio que estavam sentindo pelo Reinado: na visão deles, a coalizão havia causado a morte de sua rainha. Assim, não foi surpresa quando um dos nobres sugeriu que Trebuck deixasse de ser parte do Reinado, nem quando os outros votaram a favor da proposta radical. Em outra situação, Deheon poderia ter evitado a saída com diplomacia. Porém, ocupado com a ameaça purista, o Reino Capital nada pôde fazer.

Ainda havia a questão do trono de Trebuck. Muitos nobres não se julgaram dignos de sentar em um trono outrora ocupado por Shivara. Outros, orgulhosos, achavam que poderiam ser tão grandiosos quanto a rainha que enfrentou a Tormenta e sugeriram seus próprios nomes como reis — mas nenhum conseguiu apoio suficiente para ascender. Mais uma vez, após muitos debates, uma noção aparentemente incontestável surgiu. Trebuck nascera como diversos feudos independentes, sem uma autoridade central. Se não era possível eleger alguém à altura de Shivara, talvez não devesse mais haver rei nenhum.

Foi assim que os nobres votaram por retornar às origens da região. Quando a Assembleia acabou, os barões voltaram para suas terras — agora não mais regiões de um reino, mas domínios independentes.

Eram os **Feudos de Trebuck**.

Trebuck

Nome Oficial: Feudos Independentes de Trebuck.

Lema: "Como um Céu Estrelado".

Brasão: de vermelho três espadas de prata, guarnecidas e maçanetadas de ouro e empunhadas de negro.

Gentílico: bucker.

Capital: nenhuma (mas veja Crovandir).

Forma de Governo: feudalismo.

Regente: uma miríade de barões, cada um senhor de seu próprio feudo.

População: 1.850.000.

Raças Principais: humanos, hynne.

Divindades Principais: Khalmyr, Arsenal, Allihanna.

GEOGRAFIA

A região dos feudos é composta de planícies e campos ondulados, cobertos de relva e, eventualmente, bosques e florestas. Embora o solo não seja tão fértil quanto o das Repúblicas Livres, é o suficiente para permitir fazendas e pastos vistosos.

Há incontáveis feudos, dos menores, com pequenos fortes de madeira e aldeias sonolentas, aos maiores, com poderosas fortificações de pedra e vilas agitadas. No geral, os feudos são isolados entre si, embora alguns sejam

A Volta de Shivara?

A antiga rainha de Trebuck, considerada morta durante a Assembleia dos Nobres que a destituiu do cargo, estava viva, e voltou ao Reinado anos depois. Shivara gostaria que Trebuck voltasse à coalizão, mas respeitou a decisão da Assembleia — a Rainha-Imperatriz é acima de tudo uma governante justa e a escolha dos barões possuía o peso da lei.

Em Trebuck, as opiniões a respeito de Shivara variam. Alguns nobres ainda se sentem leais a ela e desejariam que voltasse como rainha. Outros a respeitam, mas acham que estão melhor sozinhos, cuidando de seus respectivos vassalos e terras sem uma autoridade maior atrapalhando. E outros ainda nutrem antipatia ou raiva, por motivos variados — desde brigas ancestrais com sua família a simples inveja — e sabotariam qualquer tentativa de restituir uma coroa central. A maior parte do povo tem carinho pela antiga rainha, mas na verdade não pensa muito nela. Para quem precisa cuidar de sua plantação enquanto se defende de monstros errantes, a pessoa que se senta no trono de um castelo distante não parece importar tanto. Além disso, Shivara sumiu por anos e, mesmo antes de seu desaparecimento, já estava afastada de Trebuck — assumiu como Rainha-Imperatriz e se mudou para Deheon há quase 15 anos. Os jovens de Trebuck sequer se lembram de Shivara como rainha!

No momento, não parece haver nenhuma tentativa de restituir Shivara como rainha de Trebuck nos feudos. A própria Shivara não quer se impor como soberana. Porém, ainda se preocupa com sua terra natal, em especial em relação à área de Tormenta que existe aqui. Sempre que pode, a Rainha-Imperatriz usa emissários para contratar grupos de aventureiros experientes dispostos a enfrentar os demônios e impedir que a influência rubra se alastre. Essa é a maneira que encontrou para proteger os feudos sem causar um incidente diplomático.

ligados por estradas de terra. Mesmo esses caminhos, porém, possuem pouca manutenção e, durante chuvas, transformam-se em lamaçais esburacados. Já as terras entre os feudos são ermas e desabitadas.

Como um todo, a região é menos movimentada que o Reinado — é possível viajar dias sem encontrar outras pessoas, visto que a maior parte da população não deixa suas próprias aldeias. Mesmo o comércio aqui é incipiente, consistindo de mascates solitários em suas pequenas carroças. As grandes exceções são os dias de torneios e festivais, quando pessoas de feudos vizinhos (e amigáveis) se juntam para assistir às justas e participar das comemorações.

O sul do reino, perto da **Floresta de Sambúrdia**, tem clima ameno, embora às vezes fenômenos estranhos aconteçam, como neve em pleno verão e tempestades súbitas em dias de céu azul. Todos colocam a culpa disso nas fadas da **Pondsmânia**. Já o norte é mais quente e árido, graças à proximidade com **Sckharshantallas**.

Povo & Costumes

Desde suas origens, o povo dos feudos é valente e perseverante, mas também desconfiado e arredio — embora algumas vilas pratiquem o costume da hospitalidade comum no Reinado, outras fecham suas portas a forasteiros.

A maior parte da população é humana, mas há também anões e hynne. Membros de raças mais mágicas, como elfos e qareen, são raros — talvez achem os feudos muito banais... Aqueles de raças exóticas, como golens e osteon, provavelmente serão considerados monstros, sendo recebidos com cautela, medo ou, em casos extremos, hostilidade. A exceção são dahllan, sílfides e outras fadas que, vindo da Pondsmânia, eventualmente visitam a região. Porém, dificilmente se estabelecem aqui e, após se divertirem com os camponeses, voltam para sua terra mágica.

Khalmyr é o deus mais cultuado e representa a autoridade dos barões. A maior parte dos feudos possui alguma representação de seu símbolo sagrado, normalmente na forma de uma tapeçaria na sala do trono. **Arsenal** também possui muitos devotos, especialmente entre os guardas e cavaleiros dos castelos, e não é visto como um rival de Khalmyr. Já os camponeses cultuam **Lena** e **Allihanna** — a primeira em capelas nas vilas, a segunda em pequenos santuários nas cercanias dos feudos. Por fim, em certas comunidades isoladas, cânticos assustadores têm sido ouvidos à noite — a influência corruptora da área de Tormenta tem feito surgir na região cultos a **Aharadak**.

OS FEUDOS

Distante do centro do continente, esta região sempre foi pouco povoada e desenvolvida. Aqui não há grandes cidades (com exceção de Crovandir) e a vida é basicamente rural. A unidade básica da sociedade são os feudos — vilas de camponeses que vivem da terra (fazendeiros, pastores, lenhadores...) ao redor de um castelo. O feudo típico é uma sociedade pequena, com poucos milhares de habitantes, e pode ser atravessado em um ou dois dias de caminhada, ou metade disso a cavalo.

O senhor do castelo é também senhor de todo o feudo e a maior figura de autoridade da região. Alguns são justos, outros são tirânicos, mas quase todos são combatentes poderosos, capazes de proteger seus súditos pela força das armas. O senhor de um feudo é chamado de **barão** ou **baronesa** e tratado como "meu lorde" ou "milady". Os feudos são bastante independentes entre si e quase não há relações de suserania — ou seja, relações de hierarquia entre os nobres. Assim, títulos como conde, marquês e duque, comuns nos reinos mais desenvolvidos do Reinado, não são usados aqui.

Os camponeses mais pobres cultivam as terras do senhor, ficando com uma parte da colheita para si e deixando o resto para o barão. Outros, mais abastados, possuem terras próprias, pagando impostos ao nobre em troca de proteção. Mas mesmo os proprietários de terras dependem do barão para ter acesso a instalações necessárias para seu trabalho, como um moinho, forno ou forja, disponíveis apenas no castelo ou perto dele. Assim, mais cedo ou mais tarde todos acabam se encontrando dentro dos muros, sob a sombra da torre do senhor.

Em comparação ao Reinado, **a vida nos feudos é relativamente monótona**. Camponeses passam a maior parte do tempo trabalhando a terra, enquanto os nobres se ocupam fiando e tecendo em salões escuros e úmidos, ou caçando e patrulhando em bosques próximos, também escuros e úmidos! As feiras, que normalmente acontecem nos pátios dos castelos, movimentam um pouco a rotina. Mas o evento que realmente traz vida e cor aos feudos são os torneios.

GOVERNO

Os Feudos de Trebuck não possuem um governo central. Cada barão é soberano em sua própria terra, e nenhum renunciaria a essa autoridade em prol de um rei. Formalmente, ainda existe a Assembleia dos Nobres, uma reunião que pode ser convocada por qualquer barão para debater sobre assuntos que afetam toda a terra. Porém, a última Assembleia aconteceu há vários anos, justamente para decidir pelo fim da coroa de Trebuck. Desde então, os nobres estão cada vez mais isolados. Hoje, seria necessário um evento cataclísmico para que um novo chamado fosse atendido.

Mago da corte de um dos feudos de Trebuck. Seriam as vestes vermelhas apenas uma escolha estética... ou um indício de culto à Tormenta?

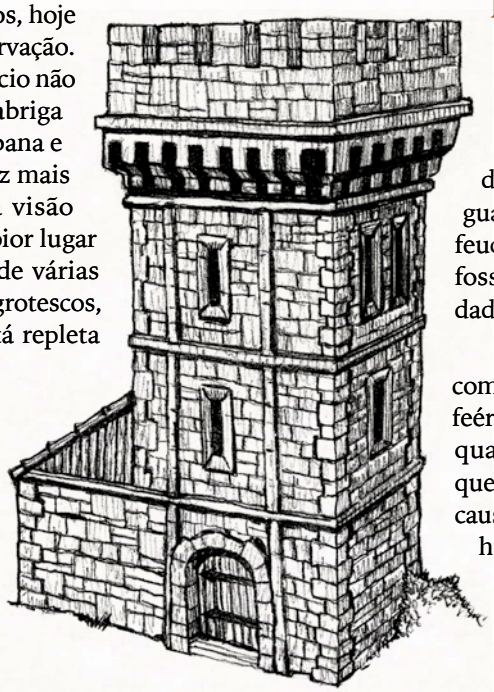
LOCAIS IMPORTANTES

CROVANDIR

A antiga capital, da época em que os feudos eram um reino unificado, Crovandir é a única grande cidade da região. Porém, hoje está esvaziada e decadente. Não faz parte de nenhum feudo e, desde a dissolução da coroa, é governada por um **conselho** mais preocupado em encher seus bolsos com os impostos que cobram dos mercadores do que em cuidar da população.

Outrora uma pequena vila, Crovandir entrou para a história como berço da rebelião contra o regime abusivo do príncipe de Sambúrdia. Assim, quando Trebuck se tornou um reino independente, Crovandir foi escolhida como capital. Ser a sede da corte fez a vila crescer e, ao longo dos séculos, se tornar uma cidade próspera e movimentada, que recebia mercadores e dignitários de reinos longínquos. Quando a Tormenta surgiu em Trebuck, Crovandir se viu subitamente esvaziada de visitantes externos, o que começou um ciclo de declínio. Quando a Assembleia dos Nobres decidiu pelo fim do reino, muitos habitantes da capital rumaram para os feudos em busca da proteção de um senhor, o que deixou a cidade ainda mais abandonada. Hoje, a população é uma fração do que costumava ser e muitas casas estão em ruínas. Ainda assim, é o principal ponto de comércio da região, e aqueles em Trebuck que precisam de itens raros muitas vezes se veem obrigados a encarar as ruas escuras, sujas e repletas de bandidos de Crovandir.

O centro da cidade é ocupado pelo **Palácio Valanya**, antiga sede da corte. Outrora um lugar de salões iluminados e jardins floridos, hoje está em péssimo estado de conservação. Desde o fim da família real, o palácio não tem moradores. Em vez disso, abriga os funcionários da burocracia urbana e as reuniões do conselho, cada vez mais esporádicas. Embora seja uma visão triste, o Palácio Valanya não é o pior lugar da cidade. À noite, dos porões de várias casas, é possível escutar cânticos grotescos, um indício de que Crovandir está repleta de cultos à Tormenta.



ARANTAR

Este castelo de muralhas espessas de pedra branca possui uma história gloriosa. Nos tempos do conflito com Sambúrdia, Arantar era um pequeno forte de madeira, mas aqui o herói **Coravandor** liderou trinta rebeldes buckers a deter uma invasão sambur com centenas de soldados. Nos anos que se seguiram, o forte se expandiu até se tornar o imponente castelo que é hoje.

Durante algumas décadas, Arantar perdeu importância, tornando-se um "depósito" para os membros menos capazes e mais descartáveis do exército de Trebuck. Contudo, após a rápida passagem de **Orion Drake** e um fatídico ataque do caçador de recompensas **Crânio Negro**, o forte recuperou sua glória e foi tomado sob a proteção de um nobre.

Atualmente, Arantar é um feudo próspero. Suas terras são férteis e, sob a sombra das muralhas do castelo, seguras. Porém, há quem diga que tal prosperidade trouxe indolência e ganância. Em vez de usar seus guardas e cavaleiros para proteger a região, o barão de Arantar, **Lorde Hurton**, os mantém estacionados em postos de fronteira, onde abordam, interrogam e revistam de forma arbitrária os viajantes e mercadores que passam pelas estradas do feudo. Hurton, hoje um homem afeito a banquetes, mas outrora um campeão de liças com sua pesada maça de guerra, diz que faz isso pensando na segurança do feudo. Já os viajantes dizem que tudo não passa de desculpa para a cobrança de impostos abusivos e a apreensão ilegal de mercadorias.

Arantar tem outra característica notável: uma passagem subterrânea, que leva por um longo túnel, durante vários dias de viagem, até uma caverna próxima ao **acampamento do Exército de Arton**. Esta passagem é um segredo — e, embora seja útil, raramente é usada, pois serve de covil para vários monstros.

PRODD

Este pequeno feudo ao sul é um lugar pacato, de colinas suaves e floridas. Aqui o povo vive vidas tranquilas, cuidando de suas plantações e pastos sob a guarda do barão de Prodd. De fato, o feudo não seria digno de nota se não fosse por um detalhe: sua proximidade com a Pondsmânia.

De duendes solitários a grandes comitivas do Reino das Fadas, visitas feéricas não são raras aqui. Como e quando elas acontecem varia — o que não varia é o grande impacto que causam nos humanos. De fazendeiros humildes que recebem a bênção de um lorde feérico e veem cada grão de milho de suas plantações se transformar em uma moeda de

ouro até cavaleiros que se apaixonam por uma fada e abandonam o mundo mortal, tudo pode ocorrer.

Graças a isso, o povo do feudo tem costumes peculiares. Alguns tentam se proteger das criaturas mágicas usando amuletos ou superstições de eficácia incerta. Outros fazem tudo para atrair a atenção feérica, em busca de fortuna, amor ou outros desejos.

O barão de Prodd, ***sir* Wyllam**, é uma figura peculiar. Um cavaleiro galante, de longos cabelos dourados, tornou-se senhor do feudo ao derrotar o barão anterior em uma justa à meia-noite. Ninguém sabe exatamente por que eles duelaram, mas o carisma de *sir* Wyllam fez com que fosse rapidamente aceito pelo povo. Um nobre honrado, Wyllam tem alguns hábitos estranhos — já foi visto cavalgando sozinho pelas florestas do feudo e conversando com pássaros e esquilos…

Barucandor

Situado em um vale de terras férteis e verdejantes, Barucandor possui plantações que se estendem do castelo no coração do feudo até o horizonte, além de grandes rebanhos de porcos, ovelhas e trobos. O povo local é bem alimentado e bem-vestido… Mas isso não significa que não tenham problemas. A prosperidade local, junto da proximidade com as Sanguinárias, faz com que Barucandor seja um alvo constante de bárbaros saqueadores e monstros famintos. Nos últimos anos, não foram poucas as famílias massacradas ou devoradas por esses visitantes indesejados. O **Barão Marius Valcanti** é um homem nobre, mas velho, e lhe falta a força para proteger seu povo. Ele possui, no entanto, ouro suficiente para recompensar aventureiros dispostos a manter suas terras seguras.

Akezan

Este feudo fica em uma região rochosa, perto da fronteira com Sckharshantallas — do topo das torres de seu castelo, é possível ver as nuvens de fuligem do Reino do Dragão. Apesar da terra árida, não é um feudo pobre: minas de pedras preciosas garantem que o senhor de Akezan, o paladino **Bartholomeu Bardy**, tenha dinheiro para comprar comida das terras mais férteis ao sul, além de erguer muralhas para proteger seus domínios. Porém, o Barão Bartholomeu sabe que a maior ameaça que ele enfrenta — a cobiça de Sckhar — não será detida por meros muros. De tempos em tempos, filhos do Dragão-Rei invadem as fronteiras para saquear, com o objetivo de impressionar seu pai. Lorde Bardy tem enviado seu arauto, o elfo bardo **Wongrave**, junto de promessas de riqueza, para atrair aventureiros dispostos a debelar esses ataques.

"A Tormenta devora e corrompe o que encontra, escarrando de volta um arremedo de vida. Um reflexo partido do que antes existia."

— Leykk de Trebuck, paladina de Khalmyr

Cidade Fortaleza de Coravandor

A maior fortaleza dos feudos, Coravandor foi construída por ordens da coroa após o ataque da Tormenta, para proteger a corte bucker. Recebeu o nome de um dos maiores heróis da história do reino e tudo indicava que seria mais um palco de glórias, ou ao menos um ponto estratégico de importância crucial. Com o fim do reino, o lugar foi assumido pelo **Barão Alvar**, que planejava usá-lo como base para expandir seus domínios. Porém, às vésperas de uma campanha militar, foi encontrado morto, tendo aberto sua barriga e devorado seus próprios intestinos. Seu cavaleiro mais proeminente, ***sir* Bridden**, tomou a fortaleza para si — apenas para, durante um banquete alguns meses depois, se atirar na lareira do salão principal, morrendo imolado na frente dos convivas.

Com suspeitas de uma maldição assolando a fortaleza, nenhum outro nobre quis assumi-la e o lugar foi esvaziado. É uma construção invejável, mas abandonada. Os últimos viajantes que passaram por perto dizem ter visto crostas rubras e pulsantes tomando as muralhas de Coravandor…

Tyros

Esta cidade mineradora foi fundada por **Zarllach Fariell**, um viajante do antigo reino de Callistia, para explorar os veios de pedras preciosas das Sanguinárias. Saudoso de sua terra natal, Zarllach batizou seu novo lar com o mesmo nome da cidade onde nascera: Tyros.

A proximidade com as Sanguinárias trazia incursões de bárbaros e ataques de monstros, mas isso não era o pior — a proximidade com Sckharshantallas fez com que Tyros atraísse a cobiça do Dragão-Rei. A mando de Sckhar, o lorde da cidade foi assassinado e substituído por um mago que assumiu seu nome e aparência!

Recentemente, o mago infiltrado se mostrou insubordinado. Assim, a mando do próprio Sckhar, um grupo de aventureiros o derrotou. Para esconder a desobediência, o Dragão-Rei ordenou que outro fantoche assumisse a aparência do lorde, sem que o povo sequer ficasse sabendo que uma mudança ocorreu. Contudo, sem saber que o mago fora removido, um grupo de rebeldes derrotou e removeu o novo fantoche. Temerosos da retaliação de Sckhar, instauraram um lorde que se faz passar pelo fantoche que se fazia passar pelo mago. Contudo, uma facção leal a Sckhar pode ter descoberto tudo e instaurado um fantoche que se faz passar pelo mago, que se fazia passar pelo lorde, que…

Área de Tormenta

Este local de pesadelos se estende desde o **Pântano de Tyzzis**, a oeste, até a faixa de terra além da margem leste do Rio dos Deuses. No coração da área está o **Forte Amarid**, antes um orgulhoso castelo, hoje uma fortaleza aberrante feita de carapaça, ossos e metal enferrujado.

A área de Tormenta de Trebuck foi a primeira a surgir no Reinado, décadas atrás. Se naquela época de união já representava um perigo para todo o povo, agora que os feudos estão isolados a ameaça é ainda maior. Cada vez mais lefeu deixam os limites da permanente tempestade de sangue que marca a região para atacar feudos próximos. Mais do que isso, a influência rubra, que alcança os humanos através de alucinações e pesadelos, tem convertido mais e mais pessoas comuns em cultistas da Tormenta, que por sua vez se infiltram na miríade de cortes dos feudos. Para piorar, aventureiros que ousaram se aproximar da área dizem que ela parece estar se expandindo lentamente. Se isso é um plano do Lorde da Tormenta **Gatzvalith** ou apenas efeito colateral da crescente influência lefeu na região, ainda precisa ser descoberto.

Guildas & Organizações

O Circuito de Torneios

Afastados do coração de Arton, os feudos são um lugar pacato — isto é, para padrões artonianos. Há eventuais ataques de monstros, além dos próprios conflitos entre os barões… Mas, fora isso, pouco para distrair os plebeus e os nobres de suas rotinas tediosas nos campos ou nos castelos.

Felizmente, esta terra é o lar do Circuito de Torneios.

O Circuito é uma série de eventos que acontecem entre os meses de Caravana e Clausura, ao longo de toda a região. Cada evento dura alguns dias (normalmente três) e é uma mistura de feira, festival e competições esportivas. As competições incluem luta livre, arquearia, justas e, o principal, a ***liça*** — uma batalha disputada por equipes dentro de uma arena, onde vale tudo e os últimos a ficar de pé são os vencedores. Essas lutas são tão caóticas que arautos descrevem para os espectadores o que está acontecendo, anunciando aos berros os golpes mais devastadores e os nomes de quem os desferiram!

Qualquer barão pode promover uma edição do Circuito. Isso exige preparar os campos onde as competições irão ocorrer, as arquibancadas para o povo, as tendas para os competidores, a tribuna para os nobres e, é claro, a comida para toda essa gente! Pelo seu tamanho, os eventos não ocorrem nas praças de aldeias ou pátios dos castelos, mas em prados nos arredores do feudo — ou mesmo na fronteira entre dois feudos, quando são organizados em conjunto por dois barões. Como isso é bastante dispendioso, geralmente há apenas uma edição por mês (embora já tenha havido casos de barões marcarem um evento para a mesma data de um rival, para sabotá-lo). Assim, competidores costumam viajar pela região, sempre atrás do feudo onde haverá o torneio da vez.

Os eventos são anunciados com semanas de antecedência, por bardos contratados para percorrer as praças e tavernas de Trebuck e além. Com isso, cada edição atrai verdadeiras multidões. Além dos próprios competidores, há cozinheiros, mercadores, menestréis, saltimbancos, curandeiros, mendigos, ladrões e, claro, todas as pessoas que vêm para assistir às disputas e aproveitar a festa. Esses eventos são uma das poucas ocasiões em que camponeses deixam suas vilas e fazendas e viajam para outro feudo.

As competições começam pela manhã e seguem até o entardecer. À noite, os espectadores se divertem com comilança, música, dança e apresentações artísticas, enquanto os competidores descansam e se curam para o dia seguinte. Na noite do último dia, o nobre mais importante entre os presentes entrega ao competidor mais destacado um prêmio. Pode ser algo simbólico, como um lenço; algo valioso, como uma joia ou uma arma de manufatura superior, ou mesmo algo místico, como uma bênção ou feitiço.

Em alguns torneios, apenas armas e feitiços não letais são permitidos (espadas sem corte, magias de ilusão...). Em outros, porém, não há nenhuma regra assim! Isso já fez clérigos de Marah tentarem banir os eventos, mas ninguém lhes deu ouvidos. De qualquer forma, mesmo nos eventos mais sangrentos, as lutas são apenas até rendição ou nocaute, nunca até a morte. Embora o clima possa ficar tenso, o Circuito de Torneios é, acima de tudo, uma festa.

Além da diversão do povo (e, em alguns casos, do próprio barão) há outro motivo para os nobres patrocinarem esses eventos, ou pelo menos equipes de competidores: o Circuito de Torneios é a principal forma de atrair combatentes valorosos para a região. Aventureiros de Deheon, cavaleiros de Bielefeld, ginetes de Namalkah e até mesmo magos de combate de Wynlla viajam até aqui para testar suas habilidades e concorrer aos prêmios, e eventualmente são contratados por um nobre como guardas de elite ou agentes para resolver um problema específico. Alguns competidores de destaque da atualidade incluem o paladino errante **Hoenheinn Mitternach**; **Takeda Sagara**, um lutador com estilo exótico, e **Konnan**, um meio-orc bárbaro das Sanguinárias.

Invicto Culto a Arsenal

Anteriormente chamado de Nobre Culto a Keenn, esta ordem mudou de nome e objetivos quando o antigo Deus da Guerra foi derrotado. Antes dedicados a erguer campos de treinamento e preparar soldados para batalhas contra outros reinos, os Invictos, como se autointitularam, agora vagam pelos feudos, convertendo pessoas à fé de Arsenal e as recrutando para suas fileiras.

O motivo de fazerem isso ainda é desconhecido. Alguns acreditam que eles planejam erguer um feudo teocrático, onde todos viverão conforme os preceitos de Arsenal. Outros acham que seu plano é mais ambicioso: quando tiverem reunido um exército, o Invicto Culto planeja atacar a área de Tormenta de Trebuck. Afinal, não há guerra mais importante do que aquela contra os invasores aberrantes! Um ataque assim seria a melhor chance de esses devotos provarem que Arsenal é um estrategista melhor que Lorde Gatzvalith, assim como de os Invictos colocarem seu nome à prova.

O Exército de Arton

Nos anos da Guerra Artoniana, todas as guarnições do Exército do Reinado sofreram grandes baixas, com soldados desertando para proteger seus próprios reinos e lares. No acampamento de Trebuck, poucos permaneceram... Mas aqueles que ficaram eram os mais leais à missão original. Essas pessoas não só decidiram continuar enfrentando a Tormenta, como passaram a defender todos os povos e todas as terras, não mais apenas a coalizão de reinos. Afinal, muitos tecnicamente já não faziam mais parte do Reinado, devido às mudanças políticas causadas pelo conflito contra os puristas. Deixaram de ser uma guarnição do Exército do Reinado. Tornaram-se o Exército de Arton.

O Exército de Arton possui um grande acampamento permanente no oeste dos feudos. É hoje uma facção independente, que não obedece a nenhum rei ou rainha. Possui uma estrutura militarizada, com um **General Comandante** no topo e um círculo de capitães abaixo dele. O General Comandante é escolhido pelos capitães e pode ser rebaixado por eles, caso sua liderança não se mostre adequada. O Exército de Arton se sustenta da venda de artefatos lefeu e de matéria vermelha adquiridos durante incursões

— soldados específicos são enviados para cidades como Valkaria, Vectora ou mesmo Ghallistryx e Milothiann, para negociar esses itens valiosos. O Exército de Arton está com um contingente reduzido, contando com apenas cerca de mil soldados, mas ativamente busca novos combatentes. Contudo, apenas veteranos são aceitos — o Exército aprendeu com a derrota que sofreu na Batalha do Forte Amarid e não envia mais novatos para enfrentar os lefeu.

O atual General Comandante é **Odgar**, um militar alto e feio, com nariz demais e cabelo de menos — não tem a aparência de um herói, mas tem a experiência de um veterano, já tendo lutado ao lado de *sir* Orion Drake e ajudado a treinar a primeira leva dos letais Cavaleiros do Corvo. Odgar era o antigo comandante da Primeira Companhia, um batalhão de soldados especializados do Reino de Yudennach, mas abandonou seu antigo lar quando os puristas tomaram o poder. É duro, pragmático e treina seus recrutas com o rigor necessário para que eles tenham chance de enfrentar a Tormenta.

Entre os capitães, destacam-se o cavaleiro feérico **Nyzarraz** e o jovem paladino **Vallen Drake**. Nyzarraz é alto, esguio e possui grandes asas de mariposa — dizem que é meio fada e meio demônio e que lutou contra as tropas de Crânio Negro a mando da Rainha Má da Pondsmânia. O sinistro capitão teria aceitado servir num exército mortal por ódio e vingança contra os lefeu. Já Vallen é filho de ninguém menos que Orion e Vanessa Drake. Existem grandes expectativas a seu respeito e ele parece disposto a cumpri-las. Um prodígio de 17 anos, o jovem cavaleiro é valente, galante e tocado pelos deuses. Muitos soldados afirmam que Vallen Drake possui poderes especiais contra a Tormenta. De fato, ele mesmo se intitula um "guardião da realidade".

Repente de Arton, pelo bardo sulfure Ulrich Qvoc

Os antigos eregiram
A cidade legendária
De heróis e mercadores
Estadia temporária
Ruas cheias sob a deusa
Que a nomeou Valkaria!

Se precisas de um herói
Arcanista ou espadachim
Todo ouro é bem-gasto
Na taverna de onde eu vim
Pague bem e o ajudarão
Lá em Nova Malpetrim!

Dos prodígios deste mundo
Minha alma comemora
A exemplar diversidade
Que mal chega e vai embora
Maravilha da magia:
O mercado de Vectora!

Se perguntas de onde venho,
Na resposta não me engano:
Nem de reino, nem cidade,
Sou de guerra veterano
Ergo-me contra a Tormenta
Pois eu sou artoniano!

Segundo o próprio bardo, a última estrofe foi inspirada no discurso de *sir* Orion Drake antes da Batalha do Crânio e do Corvo.

AVENTURAS

Os Feudos de Trebuck podem estar longe da agitação do centro do continente, mas não estão longe de problemas. Como a região é cercada por um reino dracônico ao norte, uma floresta feérica ao sul, uma cordilheira selvagem ao leste e uma área de Tormenta ao oeste, é possível dizer que aqui há aventuras para todos os lados! Para piorar, essas fronteiras são mal guarnecidas, o que significa que mesmo dentro delas é possível encontrar todos esses tipos de criaturas — de dragões banidos por Sckhar a fadas querendo se divertir às custas dos humanos, de bárbaros e monstros que descem das Sanguinárias a cultistas e demônios lefeu trazendo a devassidão rubra.

Mesmo sem esses "visitantes indesejados", a própria dinâmica entre os feudos gera problemas. Escaramuças entre barões são comuns, de simples saques a fazendas vizinhas até sangrentas disputas territoriais. Tais disputas ocasionam outros dilemas, como mercadores que precisam de escolta para passar por uma zona em conflito e casais filhos de nobres rivais que desejam ficar juntos. E, embora haja muitos barões honrados, também existem tiranos que maltratam seu povo, motivando os camponeses a juntar suas parcas economias e contratar aventureiros para lidar com o nobre maligno.

Mais do que tudo, os feudos em si são vivos e dinâmicos. Eventualmente, novos feudos surgem — basta que um fazendeiro próspero erga um forte e ofereça proteção para outros camponeses — e esses nobres novatos muitas vezes precisam de aventureiros para tornar a região segura, expulsando bandidos e bestas. Da mesma forma, feudos antigos às vezes desaparecem, por ataques de monstros, maldições, pestes e outros motivos, pontilhando a terra de ruínas repletas de tesouros, perigos e talvez antigos habitantes que não encontraram descanso após a morte. Essa dinâmica torna a região ideal para aventureiros que buscam se tornar eles próprios senhores de suas próprias terras. Aqui basta erguer um castelo — ou conquistar um já existente — para ser considerado um nobre. Mas que esses pretensos barões fiquem avisados: embora adquirir um título seja relativamente simples, mantê-lo é outra história...

TRIUNPHUS

UM BOM LUGAR PARA MORRER

Triunphus. Lar de mistérios insondáveis, atrás das imponentes muralhas. Grandiosa metrópole, estranhamente afastada das principais rotas comerciais. Isolada em algum ponto no leste dos Feudos de Trebuck.

Inúmeros relatos são contados sobre Triunphus. Um deles sugere ser uma comunidade de mortos-vivos, sem que ninguém consiga deixar suas muralhas com vida. Em outra versão, seus habitantes descobriram o segredo da imortalidade, e aqueles que entram não desejam mais partir. Há também histórias de constantes ataques de monstros. Alguns até juram que a cidade sequer existe neste mundo.

Mas Triunphus é real. As torres da cidadela fortificada se erguem acima das copas das árvores, suas bandeirolas coloridas tremulando ao vento, contrastando com as escuras Sanguinárias ao longe. Estradas de terra batida cortam os bosques, onde fazendeiros e mercadores perambulam com suas carroças. "Um lugar onde é bom morrer", alguns afirmam, soando fatalistas aos recém-chegados. Aqueles que a visitam podem acabar confirmando isso, ao soar de suas trombetas. Quando as ruas esvaziam, os soldados tomam posições de combate nas muralhas e alguns cavalgam grifos. Quando a Horda Moóck ataca.

A ave monstruosa de duas cabeças traz consigo o inferno em suas asas flamejantes, despejando explosões

de fogo sobre a cidade murada. É seguida por outras bestas, menores, porém variadas e infinitas. O ataque implacável ocorre regularmente. Nenhuma outra comunidade seria capaz de sobreviver a essa provação.

No entanto, Triunphus sobrevive. Porque aqueles que aqui morrem retornam à vida.

Bênção ou Maldição?

O massacre perpetrado pelo Moóck traz pânico e destruição, embora poucas mortes reais ocorram. Mesmo quando centenas caem a cada passagem da ave incendiária e seu bando, as perdas efetivas são mínimas. Isso porque quem morre aqui revive.

A estranha bênção/maldição foi rogada há tempos, quando a região ainda era um vilarejo modesto às margens do Rio Morqua, que corre das Sanguinárias. Poucas casas erguidas por colonos, sonhando com vida nova. Foi quando ocorreu o primeiro ataque dos monstros Moóck. Destruição total, quase todos os habitantes incinerados. **Kriloskav Hal-kazar**, clérigo e fundador do povoado, implorou aos deuses por uma nova chance para aquelas pessoas. Ofereceu a própria vida como sacrifício. O grito de sua alma alcançou Thyatis, o Deus das Segundas Chances.

O próprio Krilos nunca voltaria à vida, pois seu sacrifício era legítimo e não poderia ser negado. No entanto, todas as outras vítimas do enxame Moóck miraculosamente ressuscitaram. Desde então, aqueles que morrem nas proximidades da cidade são trazidos de volta em poucos dias.

Mas os ataques do Moóck nunca cessaram. A fênix e seu exército (suas crias?) ressurgem de tempos em tempos, queimando tudo em seu caminho até cansarem ou serem repelidos. Os sobreviventes cogitaram abandonar a região, deixar as feras entregues à sua própria fúria, mas logo descobriram não ter mais essa escolha — pois Thyatis cobra um preço por sua dádiva. Os ressuscitados são impedidos de deixar Triunphus; quando tentam se afastar da região, sofrem dor e agonia que culminam em morte irreversível. Aceitando a vontade de Thyatis, o povo permaneceu aqui. Construíram a desejada vida nova, ainda que cercada por muralhas imponentes.

Com o passar dos anos, os locais se tornariam cada vez mais experientes no combate às feras elementais — afinal, podiam lutar sem medo da morte. Desenvolveram as melhores armas e táticas para enfrentar os monstros. Hoje, Triunphus é conhecida como lar de alguns dos maiores guerreiros de Arton.

Clérigos de Thyatis afirmam que a cidade existe com esse nobre propósito. Ser uma arena, uma academia de combate suprema, onde se pode receber treino que não existe em nenhum outro local. Aqui, ao brandir espadas ao lado de companheiros, não é necessário conter os golpes. Aqui você pode se lançar sem medo contra as criaturas mais perigosas.

E então usar essa habilidade para tentar o teste final. Escapar de Triunphus.

Atrás das Muralhas

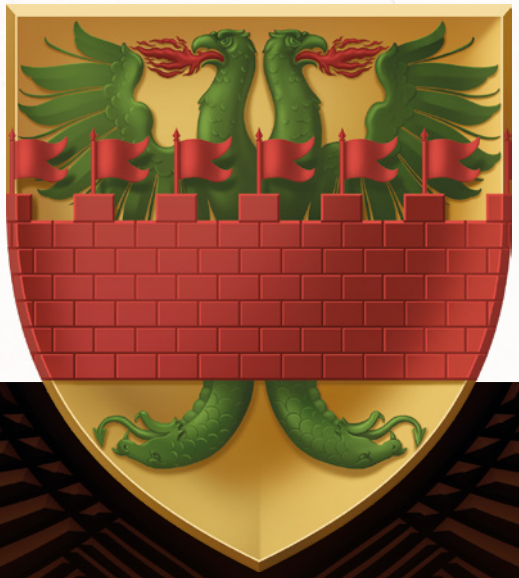
Apesar de sua condição fantástica, os habitantes de Triunphus se esforçam para levar uma vida relativamente normal. Conduzem seus negócios da melhor forma possível e tratam os forasteiros com cortesia, pois há sempre a possibilidade de se tornarem novos vizinhos. Falam do Moóck com uma casualidade impressionante, como se discutindo o preço do pão ou as últimas tendências de moda em Sambúrdia!

As incursões da Horda Moóck são consideradas parte inevitável da vida — nada agradável, mas também não há motivo para chorar. O povo é perseverante, não desanima diante da tragédia. Pessoas quase literalmente forjadas a ferro e fogo, acostumadas a cair, levantar-se e reconstruir. Podem ser altivos e resilientes, jamais se deixando abater; resignados e fleumáticos, não se impressionando com nada, ou cheios de atitude positiva, sempre enxergando o melhor da vida.

A pequena vila que deu origem à cidade ainda existe, hoje conhecida como **Parte Velha.** Localizada no canto noroeste e relativamente isolada pelo Rio Morqua, abriga a população mais humilde, com casas antigas e precárias, em sua maioria feitas de madeira. O crime prospera, as ruas são estreitas e perigosas. Abrigam cassinos e outras formas de entretenimento ilegal: muitos em Triunphus acreditam que a vida eterna deve ser desfrutada ao máximo.

As três guildas criminosas estão sediadas na Parte Velha. Apesar de eventuais desentendimentos existe um pacto, cada uma controlando seu próprio segmento do crime: **Gnaeus** (apostas), **Stefania** (sequestro e escravidão) e **Severus** (contrabando e culto a Hyninn). Ladrões que atuam fora dessas guildas são perseguidos com igual determinação por todos os membros.

Na assim chamada **Parte Nova** as estruturas são mais seguras, construídas em pedra. Há tavernas e pousadas, mas sem jogos de azar ou prostituição — as patrulhas da Guarda da Fênix se encarregam de restringir essas atividades à Parte Velha. O comércio floresce nesta parte da cidade e praticamente qualquer mercadoria pode ser encontrada, incluindo alguns itens mágicos, trazidos por aventureiros experientes.



Cidade de Triunphus

Lema: "Um Bom Lugar para Morrer".

Brasão: de ouro, um pano de muralha firmado, ameiado de cinco peças e duas meias-peças, cada uma rematada de uma bandeira hasteada e farpada de vermelho; sainte da muralha em chefe, uma águia estendida de duas cabeças e, sainte da muralha em ponta, duas cabeças e pescoços de serpente invertidas e adossadas de verde; os bicos da águia vertendo chamas do segundo.

Gentílico: triunphiano.

Regente: Sulhon Therormas.

População: 55.000.

Raças Principais: humanos, anões, elfos, hynne.

Divindades Principais: Thyatis, Khalmyr, Lena, Valkaria.

O Deus da Ressurreição, como não poderia deixar de ser, é a divindade mais cultuada. No **Templo de Thyatis**, devotos zelam pelos mortos durante os dias necessários ao retorno. Não apenas Thyatis é reverenciado neste local, mas também divindades aliadas, como Khalmyr, Lena, Valkaria, Tanna-Toh e outras.

No coração da cidade encontra-se o imponente **Palácio Municipal**, residência do regente, além de palácios menores pertencentes às famílias nobres. Pouco se sabe sobre **Sulhon Therormas**, atual governante de Triunphus. Dizem ser um homem doente, com uma saúde frágil — morreu várias vezes devido a uma doença misteriosa, resultando na perda considerável de sua constituição física. Rumores sugerem que o regente não é mais humano e foi substituído por um demônio da Tormenta. Existe também a versão de que ele foi transformado em vampiro, sendo essa a razão de nunca mais ter sido visto à luz do dia.

Cercando as altas torres do palácio estão os quartéis da **Guarda da Fênix**, tornando difícil distinguir onde um termina e outro começa. Como defensores da cidade, a Guarda da Fênix recebe treinamento no combate a monstros — o que explica sua impaciência ao lidar com pessoas, julgando e punindo sem muita conversa. Recrutas são treinados em uma das guarnições localizadas junto às muralhas; os mais graduados têm a oportunidade de cavalgar grifos e outras bestas mágicas mantidas nos estábulos. A lei é implacável e eficiente: delitos menores, inclusive pequenos furtos, são punidos com a morte (o que pode assustar forasteiros desinformados). De forma reversa, apenas crimes muito graves recebem pena de prisão. O próprio conceito de "crime grave" é diferenciado aqui, visto que assassinato é apenas um aborrecimento temporário.

A localização exata da cidade é tópico de debate. Muitos juram que ela ficava no reino de Hongari, antes de seu destino fatídico como parte de Aslothia, existindo até mapas que confirmariam essa posição. No entanto, tudo não passou de uma grande mentira propagada pelo infame bardo hynne **Pimbo Froley** — conhecido como um dos poucos aventureiros a escapar de Triunphus. As histórias exageradas de sua visita à cidade (ou *A Grande Escapada de Pimbo Froley*) foram espalhadas e coloridas por outros pequeninos, levando a uma crença generalizada de que Triunphus ficaria na antiga nação hynne. Por sua vez, Pimbo se aposentou como aventureiro e estabeleceu uma rede de charutarias nas Repúblicas Livres de Sambúrdia.

O Desafio de Thyatis

A verdade é que existe uma forma de escapar de Triunphus. Thyatis, como outras divindades de Arton, tem apreço por aventureiros. Aqueles que desejam ser livres da bênção/maldição devem, antes, ser bem-sucedidos em um desafio.

Um monólito existente na Avenida Central é a chave. Ele tem inscrições planares que, em ordem correta, formam o nome "Thyatis". Pressionar os símbolos nessa sequência manifesta um efeito mágico, transportando aquele que decifra a charada e quaisquer aliados presentes para uma masmorra. Uma das masmorras mais perigosas em Arton,

similar àquela que representava Thyatis durante a Libertação de Valkaria. Talvez por esse motivo tenham ambas o mesmo nome.

Em todas as câmaras e corredores as paredes são feitas de rocha liquefeita, incandescente, sempre em movimento — como lagos verticais de lava vulcânica, contidos por alguma força invisível. O brilho cáustico oferece condições de luminosidade normais. O piso é escuro e coberto de cinzas. Não há teto, mas sim uma densa camada de fumaça flamejante, como uma eterna nuvem incendiária. Lutar aqui é perigosíssimo, pela possibilidade de ser empurrado ou cair de encontro às paredes, podendo até acabar imerso na escória quente. A masmorra também fortifica magias de fogo e enfraquece magias de frio ou água, de maneiras variáveis.

O Desafio de Thyatis é povoado por todo tipo de criatura relacionada a fogo. Não apenas elementais, mas também cães infernais, golens de ferro, demônios e até dragões. Todos caçam e atacam intrusos assim que os encontram, muitas vezes emergindo das próprias paredes de rocha liquefeita para ataques-surpresa. Na verdade, diz-se que aventureiros podem reencontrar aqui seres abissais poderosos que tenham encontrado e destruído no passado, aprisionados em Triunphus pela eternidade como punição de Thyatis por seus crimes.

Aventureiros mortos aqui são magicamente transportados de volta à cidade, caídos perto do monólito. São então recolhidos por devotos de Thyatis e levados ao templo, onde revivem após alguns dias. Infelizmente nem sempre seus pertences retornam com eles, tornando-se parte dos tesouros a conquistar na masmorra.

Apenas heróis poderosos, ou especialmente preparados, têm chance de vencer a masmorra infernal. Aqueles que encontram o ponto de saída são transportados para além das fronteiras de Triunphus, livres da bênção/maldição. Mas nem todos os relatos são exatos e nem todos os desafios, iguais. Alguns grupos bem-sucedidos descrevem uma batalha final contra alguma criatura poderosa, antes da liberdade. Conforme alguns relatos, esse adversário final seria um **serpentaar**, imenso elemental do fogo que lembra uma serpente feita de piche. Para outros, a luta decisiva acontece contra o próprio Moóck. E outros ainda dizem que o último inimigo é ninguém menos que o avatar de Thyatis, na forma de uma invencível fênix.

A Horda Moóck

O Moóck lembra uma monstruosa águia gigante em chamas, intensamente vermelha, com duas cabeças e duas caudas de serpente. O nome foi dado pelos habitantes de Triunphus e vem do guincho horrendo da criatura.

O nome também se refere à Horda Moóck, formada por numerosos outros monstros que acompanham a besta-líder. São criaturas variadas, desde kobolds até gigantes, mas principalmente elementais. Em comum, todos têm alguma ligação elemental com o fogo. Todos também se originam nas Sanguinárias, onde terras vulcânicas fazem brotar estes seres em vagalhões infindáveis.

O Móock ataca a cidade — juntamente com a Horda, mas às vezes solitário — a cada poucos meses. O monstro bicéfalo luta até ficar muito ferido, cansado ou apenas sem interesse, então retornando a seu ninho vulcânico. As teorias sobre aquilo que motiva os ataques são muitas. A mais aceita alude à semelhança do monstro com o próprio Thyatis e diz que a fera teria sido enviada pelo Deus da Ressurreição como um tipo de provação para seus servos. Muitas vezes, são esses ataques que causam a morte de eventuais visitantes, agora prisioneiros aqui.

Aqueles que ouvem estas histórias muitas vezes se perguntam: como a população local poderia se alimentar, quando a região e suas lavouras são atacadas por enxames elementais flamejantes a intervalos curtos demais para qualquer colheita? De fato, a Horda causa prejuízos extensos aos fazendeiros em cada aparição — mas seus ataques são direcionados principalmente à cidade. Plantações e criações de gado em volta, exceto aquelas diretamente em seu caminho, são deixadas sem tantos danos.

Rastrear o Moóck até seu covil nas Sanguinárias para abater a fera, ou talvez solucionar seu mistério, pode ser uma das aventuras mais épicas possíveis a qualquer grupo de aventureiros. Suspeita-se que, enquanto não ataca, o monstro hiberna em uma caverna vulcânica descomunal — tão ou mais perigosa que o próprio Desafio de Thyatis. Alguns inclusive acreditam que ambas as masmorras são conectadas. De qualquer forma, se a bênção/maldição terminaria com a destruição da criatura é uma pergunta ainda a ser respondida.

SCKHAR SHANTALLAS

O REINO DO DRAGÃO

A o nordeste do Reinado, encravado entre o Rio dos Deuses e as Montanhas Sanguinárias, um reino de fogo e fúria é um lembrete permanente aos povos humanoides sobre o verdadeiro significado do poder. Mesmo com milhares de cavaleiros treinados, as mais refinadas magias ou séculos de riquezas acumuladas, nenhum outro reino em Arton ousa sequer ameaçar as terras quentes e montanhosas que compõem Sckharshantallas. Seu regente é mais que humanoide, mais que mortal — Sckhar, o Dragão-Rei do Fogo, é o maior dragão do continente e uma divindade menor. Sua palavra é lei, fé e chamas.

HISTÓRIA

Os historiadores locais afirmam que Sckharshantallas é o primeiro reino civilizado de Arton. Embora essa afirmação seja conflitante com outras abordagens historiográficas e esbarre na espinhosa definição do termo "civilizado", é inegável que a ocupação do território hoje conhecido como Sckharshantallas é muito antiga, bem anterior à Grande Batalha.

Sckhar, o Dragão-Rei do Fogo, tomou a região como seu covil desde tempos imemoriais. Os humanos presentes, incapazes de exterminar a fera, se submetiam ao dragão, oferecendo sacrifícios, tributos e idolatria para manter suas vidas. Apesar de a região ser árida, a fruta **treckod** fornecia sustento e a presença do dragão afastava outras criaturas. Naqueles tempos hostis, sacrificar algumas vidas em prol da sobrevivência da maioria era mais necessidade que estratégia. Como forma de racionalizar os sacrifícios, surgiu a noção de todos pertencerem a Sckhar, por viverem no território dele. Assim sendo, cada sacrifício era apenas um ritual para colocar nas garras do dragão vidas que ele já possuía. Nessa época, por volta do ano 500, o nome Sckharshantallas foi adotado pelos próprios nativos, significando **"Reino de Sckhar"**.

UMA TENTATIVA DE INVASÃO

Séculos depois, um grupo de exploradores fugitivos da Revolta dos Servos chegou a Sckharshantallas, procurando terras para colonizar e ocupar. Tentaram invadir a região, passando por batalhas sangrentas. Os nativos eram orgulhosos, determinados e organizados; uma resistência muito maior que a esperada. Os invasores sofreram mais derrotas do que vitórias. Ainda assim, o resultado do conflito era incerto até Sckhar tomar ciência da invasão de seu território.

Erguendo voo sobre as tropas invasoras, o Dragão-Rei intercedeu pessoalmente e massacrou os intrusos. Foi o primeiro registro de seu envolvimento em batalhas com humanoides na história de Arton. A visão de sua força e selvageria jamais foi esquecida. Os exploradores sobreviventes perceberam rapidamente as vantagens de se juntar ao séquito de Sckhar, em vez de travar uma guerra sem possibilidade de vitória. Com o passar dos anos, esses pretensos colonizadores e seus costumes foram absorvidos pelos nativos, resultando numa mescla de tradições em que o ponto comum é a admiração, o respeito e a adoração pelo Dragão-Rei.

O Dragão no Reinado

Pouco mais de um século depois, em 1122, Sckhar ficou intrigado pela política dos humanos. Sem se importar muito com qual seria a resposta de Deheon, ele decretou que Sckharshantallas agora fazia parte do **Reinado**. A participação do Reino do Dragão na coalizão foi aceita com rapidez inédita. Durante alguns séculos, a situação não se alterou muito. O Dragão-Rei era visto como uma incógnita, um predador observando enquanto a política humana se desenrolava.

Quando o **Dragão da Tormenta** atacou, em 1404, Sckhar participou pessoalmente da iniciativa responsável por destruir o monstro. Pouco mais de uma década depois, o Reinado pediu sua ajuda novamente. Dessa vez os inimigos eram os **puristas**, uma força militar odiosa e humana. Enquanto a Tormenta ameaçava toda a realidade, os puristas não eram ameaça real para Sckhar e assim ele se manteve neutro durante a maior parte do conflito. Só houve mudança com a intervenção de um aventureiro.

Lothar Algherulff, membro dos Campeões de Svalas, viajou até Sckharshantallas e conseguiu ser recebido por Sckhar graças ao seu prestígio como arquiduque. O cavaleiro pediu ao regente que honrasse seu acordo com o Reinado e enviasse tropas para ajudar na luta contra os puristas. O Dragão-Rei não demonstrou grande interesse até o herói afirmar ser na verdade o filho de **Shivara**, portador do sangue real e, portanto, um pretendente na linha de sucessão do trono do Reinado. Dessa forma, Sckhar concordou com o envio de tropas, desde que o herói consentisse em ter um filho com **Stridnix**, uma das filhas do dragão, dando a ele a possibilidade de um neto com direito ao trono. Pouco depois do conflito, porém, Sckharshantallas abandonou a coalizão. Em um discurso para a nação, Sckhar afirmou: "Somos nosso próprio Reinado".

Sckharshantallas é um reino pujante, um poder militar independente capaz de esmagar exércitos muito maiores graças à presença do Dragão-Rei. O reino é o tesouro de Sckhar e todo o território é o seu covil. Hoje o dragão não tem interesse em expandir suas fronteiras, mas quem sabe quais serão seus caprichos amanhã?

Geografia

A presença de um representante vivo do elemento fogo tão poderoso quanto Sckhar por tanto tempo afetou irreversivelmente o clima da região. Sckharshantallas tem um clima bastante quente, árido, embora ainda adequado para a sobrevivência humana.

As terras mais ao norte e ao leste, próximas das Montanhas Sanguinárias, contam com atividade vulcânica e terreno pedregoso, com chão de terra sólida e rachada. Mais ao oeste, às margens do Rio dos Deuses, as terras são compostas de campos e savanas, contendo basicamente toda a produção agrícola e pecuária do reino. O sul do território é onde esses dois tipos de terreno se misturam, com uma cadeia de montanhas desenhando a fronteira com os Feudos de Trebuck. A área de Tormenta do Forte Amarid se expandiu tanto que já ameaça as fronteiras do reino, mas ainda não foram tomadas providências quanto a isso.

Povo & Costumes

Quase todos os habitantes de Sckharshantallas são humanos, mas também há uma quantidade considerável de elfos. Sempre houve algum fluxo de elfos para o reino, principalmente porque a forma humanoide do próprio Sckhar apresenta traços élficos. Mas, desde a queda de Glórienn no Império de Tauron, isso ocorre em números maiores. Enxergando no Dragão-Rei um novo modelo, esses imigrantes elfos adotam as escamas e o vermelho típicos do reino. Mesmo os que não veneram Sckhar como divindade o reconhecem como um patrono terreno. Esse padrão de comportamento acontece até mesmo com alguns elfos que vivem em outros lugares.

Dragões são totalmente proibidos no reino, pois o rei considera toda a nação como seu covil pessoal. As únicas exceções são dragões que passam por rituais para perder toda a inteligência e a capacidade mágica, tornando-se indistinguíveis dos dragões ferais. Esses dragões são então utilizados no treinamento de novos caçadores em Sckharshantallas.

A cultura local é toda construída em torno da presença de Sckhar, num misto de idolatria, respeito e medo, ao mesmo tempo com verdadeiro ódio a outros dragões. Os habitantes são treinados para enfrentar esses seres majestosos, defendendo o território de quaisquer invasores. Costumam usar roupas leves e folgadas, capazes de proteger a pele do sol sem abafar. É muito tradicional usar pelo menos uma peça em **vermelho**, como símbolo de orgulho — o resto de Arton pode associar o vermelho à Tormenta, mas aqui é relacionado à cor das escamas do rei. Escamas também integram o vestuário, principalmente em capas e adereços. A classe trabalhadora costuma usar apenas estampas de escamas, enquanto os mais ricos usam escamas reais, às vezes tingidas. Os riquíssimos exibem capas e vestimentas de escamas de dragões verdadeiros, compradas de caçadores sckharjagar ou importadas das Sanguinárias.

Os tributos em Sckharshantallas são pesados, mas a insatisfação do povo é pequena. A esmagadora maioria aceita esse como o custo a ser pago por ser protegido pelo Dragão-Rei. Há poucos séculos, os ancestrais dos sckharjagar pagavam esse custo sacrificando as vidas de seus filhos. Diante disso, o dispêndio de ouro, tesouros e itens mágicos não parece absurdo.

No Reino do Dragão, mesmo o aldeão mais simples não tem que se preocupar com fome, bandoleiros ou monstros. O exército distribui **treckod**, fruta nativa que sacia como uma refeição completa, para todo o povo duas vezes por semana. Criminosos são raros, tanto pelo conforto básico oferecido pelo regente quanto pela conhecida severidade das leis. A maioria dos monstros das Sanguinárias evita o território. Quando algum deles consegue invadir, o exército real se esforça ao máximo para eliminá-lo o mais rápido possível.

Muito se fala no exterior sobre as leis severas de Sckharshantallas. As punições por crimes parecem desproporcionais aos olhos de estrangeiros, com execuções sendo muito comuns. Embora isso fosse uma verdade definitiva no passado, foi assumindo um papel diferente quanto mais o Dragão-Rei delegava funções a seus filhos. As execuções diminuíram e penas alternativas aparecem cada vez mais, apesar de o exército ainda operar de forma implacável como força mantenedora da ordem dentro das fronteiras. O único lugar onde a frequência de execuções permanece é a capital Ghallistryx, sede do poder de Sckhar. A única esperança para criminosos presos na capital é o **Perdão do Fogo**. As execuções são feitas por queima na fogueira e, caso o fogo se apague sozinho de alguma forma, o criminoso é liberado. Esse fato milagroso aconteceu apenas uma vez na história.

Existem muitas formas de celebrar a figura e o poder do regente, entre tradições, feriados e festivais. O mais recente é o **Festival da Salvação**, marcado por um desfile militar anual. Além de uma demonstração de força, o festival relembra ao povo como Sckhar garantiu a vitória do Reinado na Guerra Artoniana com a intervenção de suas tropas. A data é lembrada como "o dia em que Sckhar salvou o Reinado". Outra tradição anual é o **Dia do Tributo**, uma data para presentear o regente acima e além dos impostos já pagos pelo povo. Procissões partem das cidades mais distantes e filas serpenteantes ocupam as ruas de Ghallistryx quando os súditos prestam as maiores homenagens possíveis a seu rei. Os mais devotos vivem o ano inteiro apenas consumindo treckod para garantir que toda a riqueza adquirida seja entregue como oferenda a Sckhar. Todas essas celebrações parecem pequenas diante do **Sckharal**, um festival anual de sete dias, também em Ghallistryx . As ruas são tomadas por enormes dragões vermelhos feitos de vime, dançarinos, prestidigitadores e companhias teatrais. Grandes acontecimentos da história de Arton, como a **Revolta dos Três** e a **Guerra Artoniana**, são encenados na enorme **Praça da Conquista**, no centro da cidade. O ponto alto é uma representação da fundação de Sckharshantallas, culminando com a aparição do próprio regente em sua forma de dragão. Ao fim do espetáculo, fogos de artifício são lançados aos céus, formando imagens de luz, e a festa toma toda Ghallistryx, com direito a muita música e vinho.

Sckharshantallas

Nome Oficial: Reino Dracônico de Sckharshantallas.

Lema: "Aqui Está, Aqui Pertence".

Brasão: de ouro, um dragão rampante de vermelho coroado do campo.

Gentílico: sckharjagar.

Capital: Ghallistryx.

Forma de Governo: monarquia absolutista.

Regente: Dragão-Rei Sckhar.

População: 1.950.000.

Raças Principais: humanos, elfos.

Divindades Principais: Sckhar.

Treckod

Essa fruta é a base da alimentação dos sckharjagar. É um fruto amargo e polpudo de coloração vermelha, com suco viscoso de gosto forte. Estrangeiros muitas vezes sequer percebem o treckod como comestível, já que ele cresce envolto por uma casca grossa, áspera e seca. A textura lembra casca de árvore, mas seus padrões lembram vagamente escamas de répteis.

Consumir um treckod inteiro substitui uma refeição e, enquanto está na casca, o fruto pode ser armazenado por meses sem estragar. Dentro de Sckharshantallas, não costuma ser vendido, apenas distribuído para todos os habitantes. Fora do reino é extremamente raro, apreciado por nobres e aventureiros endinheirados e obtido apenas via contrabando. Um único fruto pode alcançar o valor de T$ 50. Contrabandistas de treckod costumam ser executados sem chance de perdão.

O dia seguinte ao fim do Sckharal é outro feriado, o **Dia da Execução**, quando os criminosos presos nas masmorras do dragão são queimados em praça pública, diante dos olhos satisfeitos dos sckharjagar.

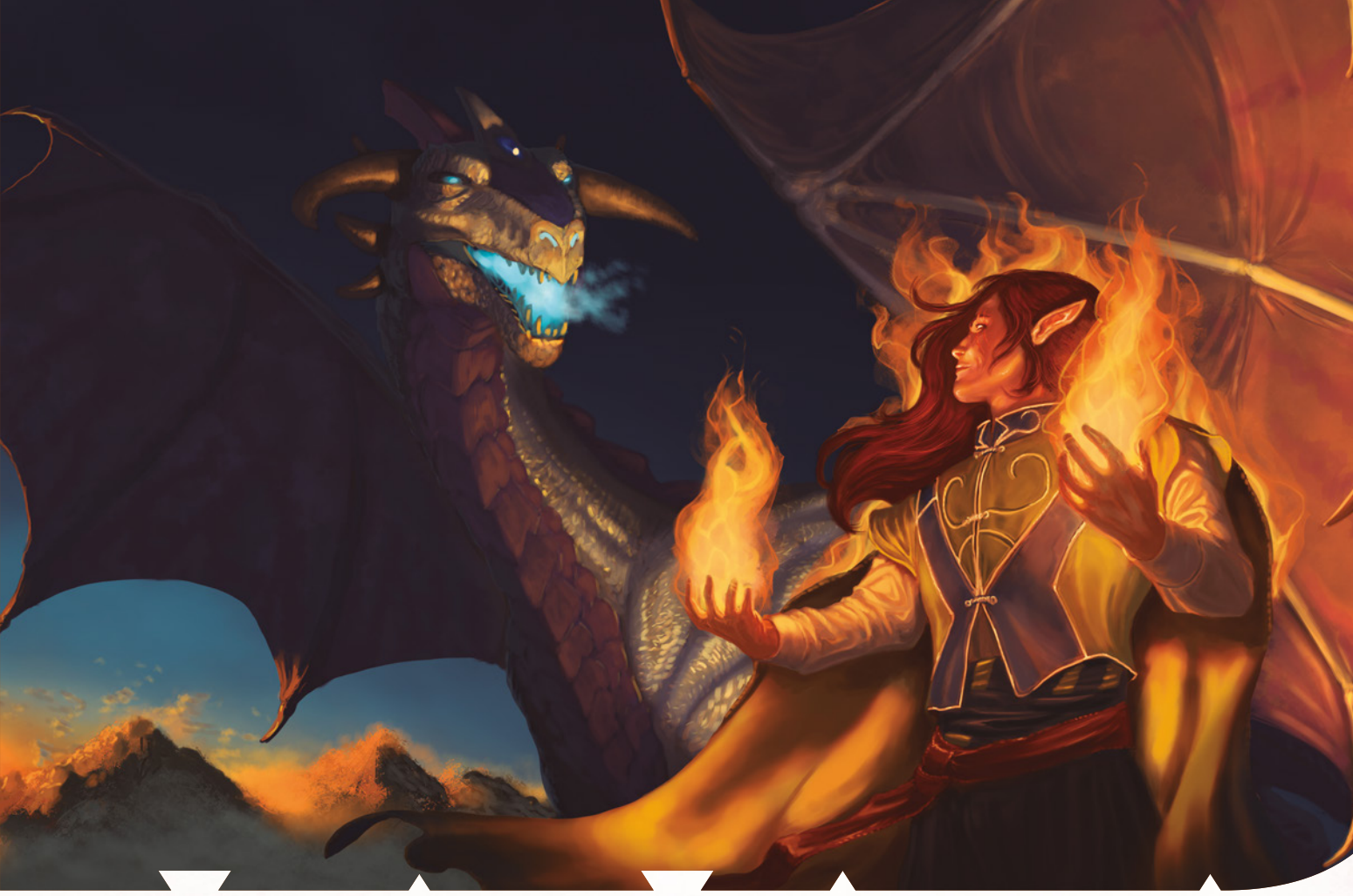
A produção artística local também é fortemente influenciada pelo Dragão-Rei. A principal marcha do reino é ***Sharnollynorath***, ou *"As Asas do Soberano"*. Foi composta por uma barda rebelde, **Aryalonthara Sarick**, poupada da execução por seu talento. Conta-se que, na primeira demonstração da música, a barda parou a performance no meio de um acorde. Explicou que a obra estava inacabada por essa ser a única forma de retratar como a soberania, o poder e o temor transmitidos por Sckhar eram infinitos. Aryala adoeceu de tristeza e cansaço e faleceu depois de oferecer o que tinha de melhor para alguém que odiava. Sckhar ordenou que outros bardos completassem a melodia e ela continua sendo tocada até hoje. Também há uma peça chamada *Duelo de Dragões*, retratando o embate entre Sckhar e o Dragão da Tormenta. Na peça, Sckhar o derrota sozinho e volta para seu reino ileso e vitorioso. Embora não seja sobre o Dragão-Rei, a peça *Princesa Guerreira Shivara*, escrita pelo menestrel **Ulrich Qvoc**, tem sido repetida à exaustão nos festivais reais, com grande incentivo para que companhias a levem para além das fronteiras do reino. A peça descreve a vida da jovem Shivara, incluindo o nascimento de seu filho secreto. A história mais desejada no reino, porém, foi apresentada apenas uma vez e apenas para o monarca. O bardo **Saghoranod** escreveu uma obra sem nome contando a história do amor entre Sckhar e Beluhga. Essa apresentação exclusiva arrancou elogios preciosos de Sckhar e algo ainda mais raro: um pedido. Em vez de exigir, o Dragão-Rei pediu ao bardo que nunca mais tocasse a música. Mostrando prudência incomum aos músicos, Saghoranod anuiu.

A religião mais forte no reino é o culto a Sckhar. O culto a **Allihanna** acontece com mais frequência entre os druidas da Casa Oculta e outras divindades também são cultuadas discretamente, com devotos relativamente comuns de Megalokk, Khalmyr e Arsenal. O único culto realmente proibido no reino é a **Kallyadranoch**; só pode haver um dragão em Sckharshantallas, mesmo nas orações.

GOVERNO

Sckharshantallas é uma monarquia absolutista governada com punho de ferro pelo Dragão-Rei Sckhar. O olhar intenso do único olho do dragão vermelho paira sobre todos os aspectos da vida no país. Sckhar é um líder carismático e altamente respeitado entre seu povo, mas também é temido por sua crueldade e sede de poder. Suas leis são duras e não podem jamais ser desafiadas. A proteção absoluta concedida pelo Dragão-Rei é cobrada em tributos e obediência. Sckhar é extremamente vaidoso e aproveita-se de sua imponência para intimidar seus opositores e colocar-se frente a seu povo como um ser literalmente divino. Costuma assumir a forma de um elfo alto e esguio, trajando imensos mantos de cor negra e vermelho-sangue que, aos mais atentos, lembram suas asas imponentes. Em ocasiões cerimoniais, usa um elmo alongado horizontalmente que lembra vagamente a cabeça de um dragão, cobrindo com suas sombras metade de seu rosto. Sckhar odeia exibir o que considera sua única deformidade: seu olho esquerdo é cego e traz três cicatrizes verticais alinhadas que cruzam toda a sua extensão. Conta-se que esta eterna marca foi resultado de uma batalha com **Beluhga**, a Dragoa-Rainha do Gelo e antiga paixão do rei. Ao que se sabe, ninguém tem conhecimento exato de quais foram os eventos que culminaram no drástico (e trágico) desfecho. Perguntar é pouco recomendável.

Cada uma das cidades do reino é governada por um dos filhos meios-dragões de Sckhar. Esses governadores têm autoridade significativa em suas regiões, mas respondem diretamente ao Dragão-Rei, que mantém um controle próximo sobre eles. Sckhar não tem um conselho de assessores, garantindo ter a palavra final em todas as decisões importantes



relacionadas ao país. Essa concentração de poder nas mãos de um único líder é considerada natural dentro do Reino do Dragão, mas é uma grande fonte de preocupação fora dele. Se Sckhar decidisse guerrear contra o Reinado ou o Império de Tauron, as consequências poderiam ser desastrosas para toda Arton.

Apesar da perene estabilidade política do reino, existem disputas entre os filhos de Sckhar, cada um ansioso para ganhar o favor de seu pai e assumir mais poder. Esses conflitos são muitas vezes incentivados pelo próprio rei, que enxerga nisso uma forma de manter seus filhos focados e motivados. A mais famosa é a disputa entre **Khaltass**, governador de **Durtras**, e **Khirollandra**, governadora de **Khershandallas**. Entretanto, vem chamando atenção a recente predileção de Sckhar por **Stridnix**, sua filha mais nova, escolhida para ter o filho de Lothar Algherulff no fim da Guerra Artoniana. Ela atua como sua principal auxiliar, quase como se ele a estivesse treinando para um dia assumir seu lugar, e vem despertando ciúme dos outros.

Além dos parentes de Sckhar, há nobres menores, senhores de terras, especialmente em regiões rurais; muitos desses títulos foram dados como recompensa a servos fiéis. Todos afirmam ser descendentes distantes do Dragão-Rei, embora em muitos casos isso seja apenas uma mentira para adquirir um verniz de prestígio. Tendo sangue de dragão ou não, esses nobres se reúnem no **Shirazad**, a central política do reino, na cidade de Durtras. Lá, pleiteiam por suas terras e disputam pela atenção dos filhos do rei.

LOCAIS IMPORTANTES

GHALLISTRYX

O coração do poder do reino e do regente, Ghallistryx é uma das maiores metrópoles de Arton. Tudo na cidade é grandioso e ornamentado com motivos dracônicos. Construída sob as ordens de Sckhar e a supervisão de seus filhos, a cidade é composta por vias amplas e largas, prédios e edificações altos e vastos. Se Valkaria é o símbolo máximo da soberania humana, Ghallistryx é um atestado do poder dos dragões sobre Arton. Governada pelo próprio Dragão-Rei, a capital conta com a aplicação mais severa das leis locais. As execuções são comuns e os perdões, quase inexistentes.

Entre as muitas visões impressionantes da capital, uma se destaca acima e além das demais. **Shindarallur**, o maior dos palácios de Sckhar, é uma maravilha arquitetônica, uma manifestação concreta

da opulência megalomaníaca e sedutora do Dragão-Rei. Abriga o regente, seu séquito e toda a guarda de elite do reino, além das principais máquinas de guerra. A sacada na torre mais alta oferece uma vista panorâmica da cidade, e é onde Sckhar costuma fazer seus pronunciamentos para o povo, na forma de elfo. Os ladrões mais bem informados de Arton sussurram que o tesouro pessoal de Sckhar estaria escondido aqui. Expandido depois de séculos de oferendas, tributos e sacrifícios, sua verdadeira extensão é desconhecida, mas isso só aumenta o interesse dos fora da lei. A invasão de Shindarallur é quase uma lenda. É alimentada pelo nome do único ladrão conhecido a ter sucesso nessa empreitada, **Leon Galtran**. Os poucos ousados o bastante para tentar seguir esse sonho acabaram aprisionados ou mortos.

O maior templo devotado à veneração do Dragão-Rei também fica na capital. O **Grande Templo de Sckhar** é uma construção imponente, com suas dimensões exageradas, janelas de obsidiana e decorações dracônicas. Logo diante dele existe algo ainda mais impressionante, um verdadeiro milagre, uma manifestação permanente de poder divino. O **Pilar da Chama Eterna** é uma estrutura enorme, rivalizando com as torres dos maiores castelos, encimado por uma chama alimentada pela fé em Sckhar. O fogo do monumento jamais se apaga, mesmo durante os raros períodos chuvosos da região. Entalhadas no pilar estão figuras descrevendo a história de Sckharshantallas. A cada ano que passa, logo após o Sckharal, quaisquer novos fatos importantes são adicionados magicamente aos entalhes, aumentando ainda mais sua altura. A vigilância sobre o pilar é severa; sempre há guardas protegendo-o. Durante o Sckharal, porém, é permitido aos fiéis que se aproximem. Embora muitos sckharjagar evitem chegar perto do Pilar da Chama Eterna, por respeito sincero ou por medo prudente, os mais devotos ou corajosos se acotovelam desesperadamente diante dele, na tentativa de tocá-lo para obter alguma graça divina.

Stridnix e Khirollandra: filhas de Sckhar e ferrenhas rivais

ALLINTHONARID

Há muito tempo, antes de os nativos prestarem homenagem ao Dragão-Rei, a região onde hoje fica Sckharshantallas era palco de cerimônias em homenagem a Allihanna, a Deusa da Natureza. Existiam vários locais de poder na região, cada um frequentado por um grupo diferente de sacerdotes silvestres. Entre eles estavam o **Bosque Sagrado de Worq**, as **Cachoeiras Nistid**, o **Círculo de Pedras de Lophzt** e o maior entre todos, o Lago Allinthonarid. Quando Sckhar iniciou seu processo de dominação, imediatamente desencorajou o culto a Allihanna no intuito de se tornar a única divindade local. Com esse objetivo, destruiu todos esses refúgios druídicos.

Somente um deles resistiu: o Lago Allinthonarid. Todas as tentativas de destruí-lo foram em vão. Árvores queimadas reerguiam-se da noite para o dia. A água jamais secava, permanecendo cristalina e inalterada. O poder de Allihanna permanecia ativo no lago, vida demais para ser ceifada por qualquer mortal — ou pelo Dragão-Rei.

Ainda assim, Sckhar venceu. Já é a principal divindade da região há séculos e o culto a Allihanna teve de se transformar para sobreviver em Allinthonarid. Os druidas se afastaram da face exuberante, selvagem e bela de Allihanna, restando um lado mais lúgubre da Deusa da Natureza: aquele associado aos vermes e insetos. A vida que se alimenta da morte. Diante da morte propagada por Sckhar, Allihanna surgia na forma de vermes, devorando a "carne" putrefata do reino. Durante muito tempo o lago serviu como um esconderijo, um ponto de vida no meio da desolação. Continha uma mansão em seu centro, a Casa Oculta, protegida por forte poder ilusório. Lá, os dois druidas conhecidos como **"o Pai"** e **"a Mãe"** recebiam amigos da natureza e inimigos do dragão, dando-lhes abrigo, cura e conselhos. A **Casa Oculta** se transformou quando os líderes fizeram um pacto com Khirollandra, uma das filhas de Sckhar, e passaram a ajudar nas plantações de treckod. Em troca disso, a governadora garantiu que qualquer dahllan descoberta no reino seria enviada ao lago, dando origem a uma nova geração de druidas.

Azolliarathan

Sckharshantallas tem forte atividade vulcânica, especialmente na sua região norte. O maior de todos esses vulcões é também o maior vulcão de Arton. Azolliarathan tem uma cratera com dezenas de quilômetros de diâmetro; em seu interior, a lava permanece sempre ativa. A igreja de Sckhar enfatiza a profecia de que a erupção do vulcão marcará também o fim da nação, sendo essa erupção evitada apenas pela presença do Dragão-Rei.

Há um enorme símbolo de pedra incrustado no cume da montanha: uma espiral cortada por dois traços diagonais. Seu significado foi um mistério por eras, até que o arqueiro arcano **Jadunan**, com a ajuda das informações pesquisadas por anos pelo aristocrata **Khersh Rusd,** desvendou seu segredo, a serviço de Sckhar. Trata-se da chave para um portal, levando a um complexo de túneis habitado por gênios e elementais do fogo governados por uma entidade chamada **Vashtar**. Ninguém sabe exatamente o que ou quem é Vashtar, mas o Dragão-Rei oferece generosas recompensas a todos aqueles dispostos a descobrir.

Durtras

Durtras foi batizada com o nome de um grande herói nacional. **Durtras Quillarion** foi o maior caçador de dragões da história, com feitos contados até hoje pelos bardos em tavernas agitadas ou mesmo como canções de dormir para as crianças. Essa herança histórica levou ao desenvolvimento das duas atividades mais respeitadas na cidade: a caça aos dragões e a política.

Todo sckharjagar nascido em Durtras conhece o básico sobre combate com dragões — quando se afastar de seu sopro, onde as escamas costumam ser menos resistentes, quais armas podem ser mais efetivas. Os feitos dos caçadores de dragões do passado ficam registrados para sempre no **Museu de Durtras**, onde estão expostas ossadas de dragão, dragões empalhados, armas de famosos caçadores e outros tipos de troféus que exaltam a arte da caça a essas criaturas tão poderosas e perigosas. Também fica na cidade o quartel-general das **Lanças de Sckharshantallas**, a unidade de elite do exército dedicada a caçar dragões acima de qualquer coisa.

Durtras também é o centro político do reino. Aqui fica o **Shizarad**, um enorme palácio em forma de losango que serve como fórum para discussão entre nobres, sejam da cidade, sejam visitantes. Em Durtras, a maior parte das famílias nobres descende de caçadores de dragões. Khaltass, governador da cidade e filho de Sckhar, passa a maior parte do seu tempo no fórum. Existem acomodações extremamente confortáveis no local, proporcionando todo tipo de mordomia e permitindo que nobres visitantes passem algumas noites; os nobres locais mais atuantes fazem do Shizarad sua moradia permanente. Quando um nobre prefere morar com a família, entende-se que ele não leva a política a sério. A generosidade de Khaltass tem um excelente motivo: o meio-dragão gosta de manter seus inimigos próximos o tempo todo, onde pode observá-los. Através da intriga palaciana, Khaltass elimina seus rivais e desafetos de forma discreta. Quando algum nobre desaparece, costuma-se dizer que ele foi "engolido pelo Shizarad", como se o prédio tivesse vida própria. Sckhar raramente se envolve com as discussões do fórum; já se vão décadas desde a última visita do rei. Recentemente, Khaltass tem perdido influência para sua irmã Khirollandra. A mera menção do nome da meia-dragoa pode fazer o governador literalmente soltar fogo pelas ventas.

Durtras também é um centro comercial de respeito, contando com **Zharifor,** o maior mercado do reino, batizado assim em homenagem ao mais len-

dário mercador de Sckharshantallas. Detratores da história do comerciante, que era capaz de conseguir qualquer mercadoria desejada por um comprador, defendem que não se tratava de talento, e sim de um artefato poderoso que ele possuía. Políticos locais costumam pagar aventureiros em busca de provas da farsa do comerciante, muitos desejando uma mudança de nome — normalmente em prol de si próprios ou de algum antepassado — mas ninguém teve sucesso até agora.

Apesar de disponibilizar uma enorme variedade de produtos e atrair comerciantes vindos de toda Arton, a especialidade do Mercado Zharifor é o comércio de partes dos corpos de dragões, trazidas pelos caçadores locais. Os olhos dos alquimistas brilham ao transitar por suas vias abarrotadas de lojas, encontrando ingredientes raros como olhos ou dentes de dragão. É claro, essas raridades não são nada baratas.

FORTE CURANTHOR

A proximidade com as Montanhas Sanguinárias foi um dos principais motivos que levaram à ascensão de Sckhar. Diante dos incontáveis monstros nas montanhas, todos se sentiam e se sentem muito mais seguros estando sob a proteção de um monstro maior e mais assustador. A mera presença do Dragão-Rei foi suficiente para manter monstros distantes do reino por séculos, mas uma área de Tormenta mudou esse panorama. Fugindo da Anticriação, os monstros começaram a invadir o território de Sckharshantallas. Por isso foi estabelecido o Forte Curanthor.

A construção foi inaugurada na fronteira do reino com as Sanguinárias com extrema pompa. Uma unidade do exército composta de guerreiros de elite especializados na caça de monstros variados foi designada para cá. Muitos eram ex-aventureiros, até mesmo estrangeiros, recrutados pelo seu conhecimento diverso.

Curanthor era um lugar diferente de outros centros militares do reino. Seus soldados não seguiam uma hierarquia tão rígida e este senso de independência fez com que se transformasse praticamente numa organização à parte. Os integrantes disputavam posições entre si abertamente, negociavam com mercenários externos e tinham leis próprias cada vez mais intrincadas. Foi uma situação que evoluiu por cerca de uma década, até que aconteceu o passo em falso: influenciado pelas palavras de **Lerok**, um ladino fugitivo de Fortuna, **Pask Tharig**, um dos comandantes à época, convenceu seus parceiros a negociar com **Litzz**, um dragão dos ventos disposto a tomar parte do território de Sckhar.

Uma noite, sem aviso, uma divisão das Lanças de Sckharshantallas foi realocada para o forte, liderada pelo intransigente ***sir* Daran Jamak**, um qareen do fogo coberto de cicatrizes de batalha. Todos os traidores foram executados e a cabeça de Litzz foi entregue a Sckhar na manhã seguinte. Lerok não foi encontrado e permanece na lista de procurados do reino até hoje.

Atualmente, mercenários e aventureiros ainda são contratados como especialistas para lidar com os monstros mais únicos, mas jamais são aceitos como parte da guarnição permanente das Lanças. Esses contratos costumam ser tão vantajosos quanto perigosos, com valores generosos e a garantia de manter qualquer riqueza conquistada durante a caçada.

Hazonnd e Wondaronn

As vilas de Hazonnd e Wondaronn foram destruídas durante a formação de Sckharshantallas. Enquanto outras vilas foram reconstruídas ao longo do tempo, essas duas permaneceram em ruínas e ganharam a reputação de mal-assombradas. Diz-se que "forças misteriosas" impediram que qualquer tentativa de repovoamento fosse bem-sucedida.

Durante o dia, as ruínas não podem ser encontradas, mas à noite elas surgem, acompanhadas por uma visão fantasmagórica que se desdobra diante dos olhos dos visitantes. Gramados verdes, edifícios altos e pessoas saudáveis e felizes preenchem o lugar, mas tudo isso faz parte da assombração. Todos são fantasmas de um cotidiano que nunca existiu, uma vez que todas as possibilidades do lugar foram consumidas pela chama do Dragão-Rei. Sckhar matou o futuro de Hazonnd e Wondaronn; tudo que poderia ter sido persiste apenas como possibilidades etéreas. São literalmente cidades fantasmas.

Os fantasmas de Hazonnd e Wondaronn são amigáveis e os forasteiros são cercados pelas possibilidades de suas próprias vidas. Os vilões mais pérfidos podem ser ver rodeados de aldeões gratos, os clérigos mais devotos podem vislumbrar ser parte de igrejas diferentes e os mais habilidosos combatentes podem se ver como completos fracassados. Somente aqueles que nunca tiveram escolhas escapam dessas visões.

O lado verdadeiramente sinistro das cidades fantasmagóricas se revela com o passar das horas. Quaisquer forasteiros que estejam dentro de um prédio ficam presos lá e as portas e janelas não podem ser abertas. Do lado de fora, as ruínas reaparecem, e os mortos famintos atacam qualquer criatura viva. São como zumbis semimateriais. Podem ser atingidos e destruídos por armas físicas, mas sempre voltam na noite seguinte.

Quando o dia está prestes a amanhecer, toda a vida fantasmagórica começa a desaparecer, e quaisquer forasteiros dentro dos prédios são libertados. Lentamente, tudo volta a ser como na realidade. Então, um portal para o Reino de Tenebra se abre, um globo de escuridão que mostra a imagem do Mundo da Deusa das Trevas. O globo engole as duas cidades inteiras antes de se contrair novamente e fechar-se até a noite seguinte. Apenas as ruínas permanecem.

Quaisquer objetos fantasmas adquiridos em Hazonnd e Wondaronn permanecem existindo quando são retirados do local — um lembrete tangível da miríade do que poderia ter sido.

Khershandallas

As terras mais férteis do reino rodeiam a cidade de Khershandallas. Essas terras contêm a maior concentração de treckod do reino. Com a implementação da fruta como parte fundamental da dieta da nação, a cidade cresceu muito nos últimos anos, embora ainda esteja longe de Ghallistryx ou Durtras em número de habitantes.

O cultivo do treckod é difícil, exigindo cuidados especiais, o que manteve a fruta como um recurso valioso mas pouco prático por muito tempo. A mudança aconteceu com a aproximação entre a governante Khirollandra, filha de Sckhar, e os druidas da Casa Oculta. Enquanto no passado eles se escondiam e temiam ser caçados por cultuar deuses diferentes do regente, hoje a situação é diferente. A liberdade de culto no país é uma conquista política de Khirollandra, o que possibilitou obter ajuda dos druidas no cultivo do treckod, aumentando a produção imensamente. Os sckharjagar mais jovens não sabem o que é viver sem a fruta vermelha no prato. No passado, o treckod era exportado através do Rio dos Deuses, mas a filha de Sckhar também conseguiu mudar esse panorama. Hoje, o treckod é considerado uma riqueza local, distribuída para o povo de forma gratuita e plantado por todo o reino.

Khershandallas talvez seja a cidade mais pacífica do reino. Khirollandra tem uma postura conciliadora e moderada com os nobres, e as execuções foram abolidas na cidade. Todas essas mudanças enfureceram o governador de Durtras, Khaltass, tido como a mente política mais afiada do reino antes das últimas décadas bombásticas da irmã. Considerando a leniência de Sckhar com essas posturas contrárias às dele, existem rumores de toda a ascensão política de Khirollandra ser parte de um plano mais elaborado do Dragão-Rei. Engana-se, porém, quem entende a moderação de Khirollandra como uma demonstração de bondade. Ela é tão cruel quanto o pai, sua crueldade apenas surge de formas mais sutis — como compor sua guarda pessoal com os sobreviventes dos Lâminas, a força rebelde empregada como bucha de canhão e praticamente dizimada na Guerra Artoniana.

THENARALLAN

O último território anexado a Sckharshantallas foi a região de Thenarallan. A cidade (na época uma mera vila) já fez parte de Trebuck, passando a integrar o Reino do Dragão após um acordo diplomático. Sua população sempre foi resistente ao domínio de Sckhar, fazendo com que a cidade fosse considerada um barril de pólvora. Várias facções rebeldes surgiram ao longo dos anos, a mais famosa e mais duradoura sendo os **Lâminas**. Nobres locais foram assassinados, um governador chegou a ter de se esconder na capital.

Para conter as rebeliões, Sckhar ordenou a construção de uma estátua dele mesmo em tamanho real. Penas de execução foram convertidas em anos de trabalhos forçados e os próprios rebeldes construíam, a duras penas, a **Estátua do Dragão-Rei**. O processo levou anos e teve o efeito oposto do desejado: os rebeldes se tornaram ainda mais ousados e ativos. Começaram a realizar protestos mais radicais, planejar atentados mais elaborados, angariar mais fundos e, pouco a pouco, ganhar o povo. Todo o resto até podia ser tolerado pelo regente, por acontecer em uma cidade pouco importante. Mas os corações de Sckharshantallas pertencem única e exclusivamente a Sckhar.

Quando Lothar Algherulff chegou ao reino pedindo tropas, Sckhar soube exatamente o que fazer. Fez uma investida rápida e feroz contra os Lâminas, recrutou-os compulsoriamente para o exército e os enviou na vanguarda para a guerra. A maioria de seus membros morreu pelas mãos dos puristas. Alguns conseguiram fugir, sobrevivendo com a esperança de encontrar fora de Sckharshantallas alguma força que possa se opor ao Dragão-Rei. Aqueles que retornaram, com sua vontade já combalida e os espíritos à beira do colapso, foram incluídos na guarda pessoal de uma das filhas de Sckhar, Khirollandra, governadora de Khershandallas.

Hoje, com a Estátua do Dragão-Rei terminada, Thenarallan é um ponto obrigatório de peregrinação para os fiéis de Sckhar. Eles são recebidos por um povo manso de olhos tristes, talvez as únicas pessoas em todo o reino que entendem serem brinquedos de um monstro, sem nenhum poder para fazer qualquer coisa a respeito disso.

GUILDAS & ORGANIZAÇÕES

CASA OCULTA

Conforme os locais de poder de Allihanna minguavam por Sckharshantallas com a perseguição do Dragão-Rei, alguns druidas optaram por mudar em vez de desaparecer. Entendendo a chaga da morte como uma doença espiritual afligindo a nação mas reconhecendo a impossibilidade de bater de frente com o regente, esconderam-se por décadas em Allinthonarid. No começo eram conhecidos como **Vinhas**, mas conforme seus números se reduziam e se escondiam no lago, adotaram o nome da mansão que habitavam — tornaram-se os druidas da Casa Oculta.

Graças a um pacto forjado com a governadora de Khershandallas, existem dezenas de dahllan em treinamento na Casa Oculta. O Pai e a Mãe as guiam nos caminhos da deusa, ensinando sobre como o morto deve ser devorado para dar lugar a vida nova, aplicando isso também à mente e às ideias. São devotados à fertilidade (tendo também grande afinidade com Lena) e, de tempos em tempos, a Mãe dá à luz uma infinidade de vermes, aranhas e insetos, mantendo a vida animal na região. Os druidas são capazes de comandar as águas do lago: elas se comportam de forma normal na maior parte do tempo, mas podem se tornar firmes, permitindo caminhar em sua superfície, quando os druidas desejam receber visitantes. Nessas ocasiões, o ar bruxuleante no centro do lago dá lugar à imagem clara da mansão escura e úmida onde residem, sempre de portas abertas.

Os druidas deixam seu lago para visitar plantações de treckod nas cercanias de Khershandallas, mas são vistos com certa desconfiança pelo povo. Não se parecem com sacerdotes tradicionais de Allihanna — vestem roupas negras, com cartolas e casacas, pintam esqueletos de animais com giz esbranquiçado sobre a própria pele. Realizam ritos macabros, em que os fantasmas de milhares de vermes curam em nível espiritual, mas cobram um alto preço de seus pacientes. Missões que nunca podem ser cumpridas são impostas, membros são sacrificados para prolongar a vida do corpo inteiro, visões do passado difícil dos druidas se tornam pesadelos, ideias putrefatas se transformam em outras na forma de alucinações psicodélicas. Esse preço deve ser pago com minutos, horas e dias de vida e contemplação do paciente, sem atalhos de magias. Mais de um aventureiro ou nobre já se enfureceu e atacou o Pai e a Mãe após descobrir o custo de sua ajuda — mas, se nem Sckhar foi capaz de destruir o lago, nenhum mortal tem chance de fazer isso.

LANÇA DE SCKHARSHANTALLAS

A Lança de Sckharshantallas é uma ordem de cavaleiros especializada na caça e extermínio de dragões. A ordem surgiu da tradição local, muito encorajada

por Sckhar e sua igreja, de manter o território do reino livre de outros dragões. Originalmente, a hierarquia dos membros da ordem era definida pelas cores dos dragões, mas depois da vitória fulminante do Dragão-Rei contra o Dragão da Tormenta, essa hierarquia passou a ser definida pelo fulgor do fogo. Os membros da ordem são divididos em **Brasa**, **Chama** e **Labareda**, dependendo do seu nível de experiência e habilidade. A ascensão na hierarquia é alcançada através da aprovação dos superiores, que avaliam a coragem e eficiência dos cavaleiros em tarefas relacionadas à especialidade da Lança.

Os membros da ordem são vistos como arrogantes e orgulhosos em outros reinos, pois encaram com desdém aqueles que se envolvem na atividade de caça de dragões sem terem sido sagrados como parte da ordem. No entanto, a Lança é muito popular dentro de Sckharshantallas, seus membros considerados heróis por onde passam com suas armaduras ornadas à imagem de dragões. Os membros da ordem têm a tradição de confiscar o tesouro dos dragões que exterminam e doar parte dos espólios para um "fundo de abate". Ao final de cada ano, os cavaleiros se reúnem e contam seus feitos. O responsável pelo abate mais impressionante é celebrado por seus pares e recebe o valor integral do fundo, geralmente dezenas de milhares de tibares, como recompensa.

A ordem não tem interesse em poupar nenhum tipo de dragão, nem mesmo os outros Dragões-Reais ou até o deus maior Kallyadranoch. O único dragão fora da mira da Lança é seu patrono e razão de ser: o próprio Sckhar. As missões da ordem geralmente envolvem mais de um cavaleiro, incluindo pelo menos um Labareda como observador, e exigem viagens para além dos limites de Sckharshantallas.

AVENTURAS

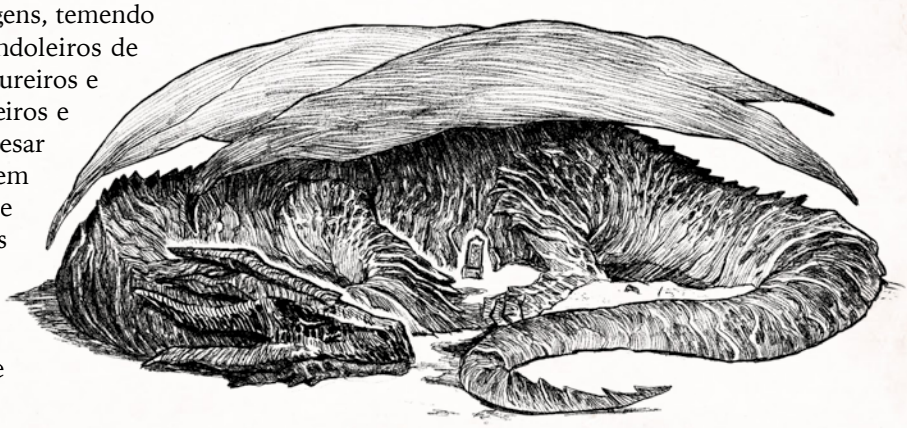
As estradas de Sckharshantallas estão entre as mais seguras de Arton. Poucos são os criminosos que ousam atacar caravanas ou carruagens, temendo desagradar o Dragão-Rei. Aqui os bandoleiros de estrada aprenderam a identificar aventureiros e os priorizam como alvos. São estrangeiros e costumam carregar muitas riquezas, apesar de saberem se defender. Montados em serpes, esses bandidos podem atacar e fugir várias vezes para minar as forças dos grupos de seus inimigos. São criminosos desesperados, sem nada a perder, dispostos a sacrificar suas vidas por saberem o terrível destino que os espera caso sejam presos.

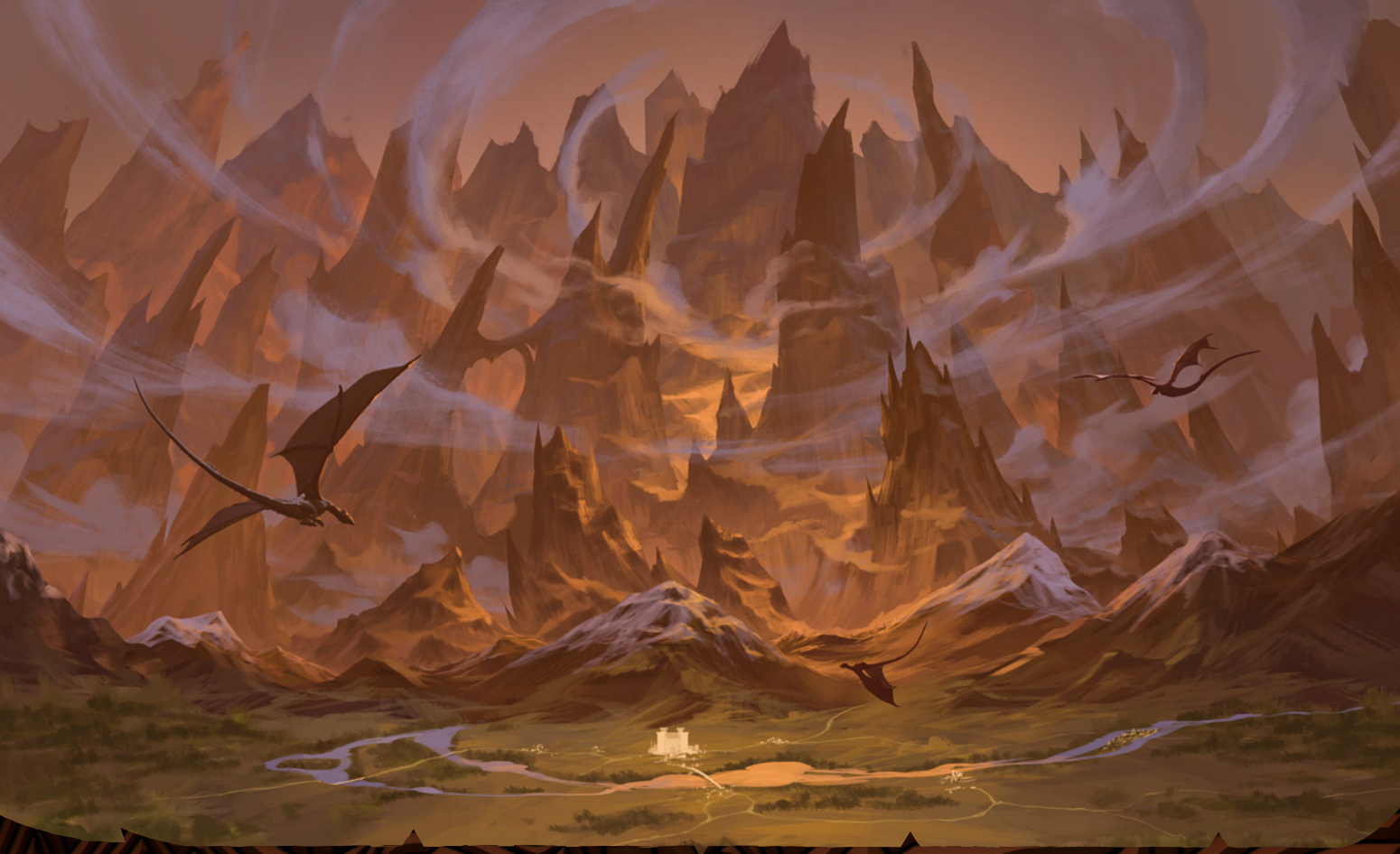
As disputas políticas entre os nobres do Shizarad e as caçadas de monstros realizadas a partir do Forte Curanthor são grandes oportunidades para aventureiros adquirirem fama e riqueza. Porém, o maior desafio é desbravar o labirinto ardente acessível a partir de Azolliarathan.

Sckhar é um dos seres mais odiados de Arton, mas ninguém tem coragem de atentar contra sua vida. Mesmo seus filhos são alvos impensáveis… pelo menos enquanto estão dentro do alcance do pai. Caso um desses meios-dragões saia do reino, porém, pode se ver frente a frente com aventureiros audaciosos.

Existe ainda uma grande quantidade de tesouros em poder de Sckhar, alguns deles essenciais para os planos de algumas das pessoas mais poderosas de Arton. Heróis podem ser contratados para roubar alguns desses itens. O contrário também é possível: o Dragão-Rei por vezes contrata grupos de aventureiros para encontrar relíquias de seu interesse. Atualmente, sabe-se de dois itens que atraíram sua cobiça: o **anel de Zharifor**, capaz de trazer até seu portador qualquer objeto conhecido, e a **Lança Rubra**, artefato capaz de encerrar a vida de qualquer dragão com um único golpe. Diz-se que a participação de Sckhar na Guerra Artoniana foi um mero pretexto para procurar pela Lança no território da Supremacia Purista. Nenhum tesouro do Reinado está a salvo dos caprichos de Sckhar e ele acredita que, uma vez que as peças estejam dentro de suas fronteiras, tornam-se suas posses legítimas.

No momento, Sckhar não tem nenhum apetite público pela expansão do seu território. Muitas de suas crias, porém, anseiam pelo poder que poderiam obter caso uma guerra eclodisse. Isso leva muitos desses meios-dragões, especialmente os mais jovens, a conspirar contra o sucesso do próprio reino. Logo além do Rio dos Deuses, em Ubani, a facção dos Escamas Vivas tenta gerar o mesmo tipo de conflito para ter o Dragão-Rei como governante.





MONTANHAS SANGUINÁRIAS

Antes da vida humanoide, antes dos povos inteligentes, Arton foi um inferno de monstros.

Megalokk, voraz e insaciável, vomitou suas crias sobre o mundo. Bestas descomunais vagavam, matando tudo que fosse pequeno ou fraco. Suas batalhas estremeciam montanhas, rachavam abismos, explodiam vulcões. Abominações plenas de garras, espinhos e mandíbulas, cheias de ódio e movidas por fúria primitiva. Diferentes das crias de Allihanna, que só matam para sobreviver, monstros existem apenas para destruir.

Uma Arton assim assolada por horrores atrozes não poderia acolher outros seres. Os deuses entraram em consenso: seu irmão selvagem deveria ser refreado. Os monstros não podiam ser subjugados, mas foram contidos nos confins do mundo, deixados onde pudessem viver sua violência. Alguns ainda rondariam aqui e ali, mas Arton foi tornada habitável para criações de outros deuses.

Entre os lugares ainda infestados, as infindáveis Montanhas Sanguinárias são o maior e mais perigoso território de monstros em toda Arton.

MANDÍBULAS DA MORTE

Aqueles que observam as Sanguinárias em algum mapa, na segurança de um estúdio ou biblioteca, podem achar simples dizer onde começam e terminam. Podem achar que a cadeia montanhosa tem limites.

Nada neste mundo seria mais errado.

A cordilheira é visível a longas distâncias, ainda a muitos dias de viagem — mas parecendo bem mais próxima, de tão imensa. Tão alta que camadas de nuvens passam diante de suas encostas. O aspecto também é anormal, diferente de outras montanhas; mais parece uma muralha vertical, feita de obeliscos descomunais justapostos. A borda recortada é por vezes comparada a uma fileira de dentes, o próprio Megalokk de tocaia, esperando para devorar o mundo.

Como que para confirmar suas dimensões impossíveis, há montanhas "normais" de picos nevados próximas de seu sopé. Estas, em outros mundos, seriam impressionantes. Aqui, se apequenam tímidas diante dos titãs cinzentos.

Tais paredões de rocha formam a maior parte do território das Sanguinárias. Fossem horizontais, reinos inteiros poderiam ser assentados em suas faces. Cumes afiados tocam os céus sombrios, então descem e mergulham nas entranhas de Arton, sua escuridão jamais explorada, jamais pisada por humanos. Cair ali é morte certa. Ainda assim, suas superfícies são habitadas por todo tipo de criaturas, com meios de deslocamento bizarros, capazes de percorrer os cânions livremente como se estivessem em terra plana.

Ninguém diria existir nas Sanguinárias qualquer outro tipo de terreno — o que seria mais um erro simplório. Regiões inteiras ocultam-se entre as montanhas, preenchem seus vales com geografias exóticas, mundos fechados em si mesmos.

Entre as maiores (isto é, maiores já descobertas) está o **Cemitério dos Beemotes**. Vale enevoado, recoberto de pântanos e ossadas monumentais. Dizem que os esqueletos de todos monstros mortos nas Sanguinárias (talvez em toda Arton?) de algum modo misterioso acabam aqui. Lendas falam sobre bestas gigantes que se arrastam até o lugar quando sentem que vão morrer. O Cemitério é muito procurado por aventureiros, por conter restos de criaturas fantásticas — especialmente dragões, cujas carcaças duram séculos, podendo fornecer dentes, garras, escamas e outras partes valiosas. Desnecessário dizer, aqui abundam monstros necrófagos e mortos-vivos.

Em meio a montanhas tão vastas e abismos tão profundos, não é surpresa existir grandes redes de cavernas e túneis — alguns realmente colossais, permitindo aos próprios kaiju circular livremente nas profundezas e alcançar partes distantes de Arton, antes de emergir em fúria destrutiva. Destes infernos infestados de horrores, o mais vasto talvez seja a **Sina de Doruthamm**, nomeado em honra ao célebre explorador anão desaparecido em suas profundezas. Verdadeira caverna-mundo com seus próprios biomas, incluindo florestas de fungos e lagos abissais, abrigando monstros subterrâneos desconhecidos em Arton. E também todos aqueles conhecidos, assim parece.

Exploradores calejados apontam que, nas Sanguinárias, o céu é sempre escuro e sinistro. Dizem ser reflexo do temperamento de Megalokk, mas também existe um motivo mais mundano — a fumaça da intensa atividade vulcânica local. Numerosas montanhas na cordilheira são vulcões ativos e furiosos, despejando fluxos constantes de lava em forma de rios, cachoeiras e lagos magmáticos. Monstros imunes ao fogo, sobretudo dragões e elementais, tomam tais localidades como seus territórios. O **Vale Sargomera** é a maior região deste tipo descoberta, recebendo o nome do kaiju flamejante ali (espera-se) adormecido.

O Dragão e o Castelo

A maior e mais perigosa montanha de Arton não poderia estar em outro lugar. Sua área total comportaria o maior dos reinos, seu topo desaparece no céu fumacento. Assim nomeado por sua aparência aterradora, o **Dragão Adormecido** se manteve misterioso por longos anos. Hoje, no entanto, a verdade é bem conhecida.

Kallyadranoch estava entre as três divindades revoltosas que causaram o surgimento da Tormenta. Como punição, o Deus dos Dragões foi apagado de toda a existência — mesmo seu nome não seria mais lembrado, ficando conhecido como "o Terceiro". Restaria apenas o corpanzil imensurável, petrificado, rusticamente lembrando a forma de um dragão enrodilhado. Séculos se passariam, até que uma série espetacular de eventos levou a seu retorno ao Panteão. Mas a montanha dracônica seguiria existindo suprema; seu dorso, parcialmente destruído durante uma batalha épica, agora exibe fissuras gigantescas que apenas tornam sua escalada mais perigosa.

Hoje, o Dragão Adormecido é foco de conflito entre os grandes dragões de Arton. As feras orgulhosas e territoriais consideram este o único lugar digno de hospedar seus covis. Batalhas devastadoras pela supremacia local são frequentes, também atraindo aventureiros que caçam estes monstros. Além disso, com a volta de Kallyadranoch, este também se tornaria um importante ponto de peregrinação para seus seguidores. Diz-se que a extrema dificuldade para alcançá-lo será generosamente premiada pelo Deus dos Dragões; fala-se de devotos que conquistam grandes recompensas, como montarias dracônicas, ou mesmo a cobiçada transformação em meios-dragões. É comum contratarem heróis como guarda-costas — não raras vezes com a intenção de traí-los e oferecê-los como sacrifício a Kallyadranoch no fim da jornada.

A montanha mais perigosa, na cordilheira mais perigosa, bem poderia ser o pior lugar do mundo — e seria, não houvesse as infernais áreas de Tormenta. Logo, aquela que sabe-se existir nas Sanguinárias pode ser, este sim, o ponto mais letal de Arton.

Nenhuma área de Tormenta pode ser mapeada com precisão. A **área de Urazyel**, no entanto, é ainda mais esquiva; impossível prever sua posição nas Sanguinárias, mesmo de forma vaga — relatos antigos a situam no norte da cordilheira, mas essa informação não é confiável.

Nativos das Sanguinárias são peritos em caçar monstros!

Isso se explica porque seu ponto de emanação, a aberração chamada Urazyel, não é como outros Lordes da Tormenta; enquanto estes residem em castelos, Urazyel é um castelo em si mesmo. Seu corpo é uma vasta fortaleza ancorada no cume das mais altas montanhas. Tem a aparência de uma cidadela monstruosa, grotesca e indubitavelmente viva — com inúmeros olhos, mandíbulas e tentáculos, sempre em movimento. Suas torres, que lembram crânios em pescoços longos, são cercadas de névoa corrosiva.

Poucos aventureiros viram esta monstruosidade de perto, menos ainda voltaram para contar. Os relatos são conflitantes. Alguns juram que as colunas em formato de patas sustentando o castelo são capazes de carregar a construção inteira através das montanhas. Outros afirmam que o castelo realmente muda de posição todos os dias — mas através de teletransporte. Seja qual for a verdade, o Castelo Urazyel jamais foi visto duas vezes no mesmo ponto.

O interior da estrutura abriga uma cidade da Tormenta completa, com uma grande população de lefeu e escravos. Mas a simples aproximação desta cidadela é desafio extremo — Urazyel é acompanhado por manadas de monstros, todos transmutados em aberrações rubras. Há histórias de vítimas capturadas em todo o mundo, mantidas cativas atrás de suas muralhas. Tais relatos conduzem heróis a expedições de resgate épicas... ou destinos terríveis.

TRONO DE SUGORA

Monstros não são animais, não seguem as mesmas regras. Uns poucos acasalam, produzem prole, mas são exceções — imitações grotescas das crias de Allihanna. Cada monstro vem a este mundo de forma única e terrível. Alguns existem há milênios, desde o início, voltando a viver mesmo depois de destruídos. Outros simplesmente se formam a partir de forças sobrenaturais, elementais, profanas; emergem das profundezas, da escuridão, das crateras vulcânicas. Outros ainda foram seres diferentes algum dia, transmutados por maldições. Mas todos nascem por vontade de Megalokk.

Assim, embora alguns estudiosos afirmem existir aqui biomas tradicio-

nais, com relações predador/presa, a verdade pode ser mais simples e cruel. Nas Sanguinárias, tudo que vive é predador e tudo que se move é presa em potencial. Não há herbívoros pacíficos — mesmo aqueles que se alimentam de plantas são violentos e brutais. Vários seres sequer precisam de qualquer nutrição, mas ainda assim atacam e matam tudo que cruza seu caminho.

Praticamente todos os monstros "comuns" — isto é, aqueles também encontrados em outras regiões de Arton — existem nas Sanguinárias, em tamanhos ou números maiores. Aranhas gigantes espreitam nas fissuras, formando enxames e tecendo teias que poderiam cobrir cidades. As maiores centopeias-dragão abundam aqui. Mantícoras vigiam as escarpas para abater escaladores em posição precária. Cães do inferno rondam vales vulcânicos em grandes matilhas, enquanto bandos de basiliscos espreitam nos córregos. Nos céus, revoadas de grifos e serpes procuram caça com olhos aguçados. Não é raro, inclusive, que todos estes monstros sejam liderados por um rei ou rainha muito maior, nunca visto longe das montanhas.

Estes são apenas os monstros conhecidos. Todos os dias alguma abominação única, sem igual, desperta em algum lugar. Bestas que nenhum herói enfrentou antes, com habilidades mortais e sem explicação. Criaturas com múltiplas mandíbulas, garras, asas, caudas e órgãos sem nomes. Seres que emanam energias, expelem venenos, iludem os sentidos, sufocam, paralisam, petrificam. Coisas resistentes, até imunes, aos melhores ataques dos aventureiros. Não há como prever qual será o próximo adversário e quais serão suas capacidades bizarras.

Impossível falar sobre os monstros das Sanguinárias sem mencionar os maiores entre eles — as formas de vida mais gigantescas em toda Arton. ***Kaiju*** é como foram nomeados pelo povo de Tamu-ra, palavra que em seu idioma significa "fera misteriosa". Maiores que os maiores castelos, estes monstros gigantescos são praticamente imortais; mesmo quando abatida e morta por outro kaiju (pois nenhum outro ser poderia fazê-lo), a criatura mais tarde ressurge; seu poder regenerativo não pode ser detido. Acredita-se que todos são descendência do próprio Sugora — como Megalokk é chamado no Império de Jade —, existindo desde o início da vida. Travam lutas titânicas entre si, estremecendo as montanhas, embora algum deles às vezes cruze os limites impostos pelos deuses e avance contra cidades indefesas. Sendo imunes a quase tudo que é conhecido, heróis são forçados a encontrar soluções engenhosas para lidar com seus rompantes de destruição.

Por fim, os dragões. Eles habitam não apenas o Dragão Adormecido, mas toda a cordilheira. Escolhem encostas e penhascos conforme os próprios caprichos para estabelecer seus covis. Vivem sozinhos, desfrutando de seus tesouros, ou cercam-se de servos. Os mais jovens eventualmente formam bandos — enquanto os mais antigos rechaçam qualquer rival, exceto possíveis cônjuges. As Sanguinárias são onde ovos de dragão, um dos artigos mais raros e caros na existência, podem ser obtidos — obviamente com risco extremo.

Os que caçam monstros

Nas tavernas do Reinado, quando se anuncia a presença de um bárbaro das Sanguinárias, os sábios se acautelam. Os tolos duvidam, caçoam, desafiam — e, por serem tolos, logo demandam cura.

Difícil imaginar que qualquer povo humanoide sobreviva em meio aos monstros. De fato, apenas os mais furiosos e embrutecidos o fazem. Aqui encontramos tribos de selvageria incomparável, onde a mínima mostra de civilidade é sinal de fraqueza — e os fracos não duram até o fim do dia. Orcs e trogs enxameiam nos subterrâneos, alguns manifestando mutações monstruosas. Ogros cruentos devoram tudo que seja menor. Khelk'kar, os temidos homens-escorpião, cultuam e fazem oferendas a Megalokk. Também os meios-dragões kallyanach formam comunidades, não raras vezes como adoradores dos dragões. Não há mínima cooperação entre estas raças; quando não lutam com monstros, guerreiam uns contra os outros.

E sim, existem povoados bárbaros *humanos* nas Sanguinárias. Poucos e pequenos, mas extremamente resilientes e inventivos. Recorrem a partes de monstros como armas e armaduras — alguns dos melhores forjadores de itens deste tipo aprenderam aqui sua arte. Outros, ainda mais ousados, acolhem algum monstro nativo como totem da tribo; por adoração a Megalokk ou pura afinidade, são aceitos pelos monstros como irmãos, ou mesmo cavaleiros. Alguns dos maiores heróis de Arton tiveram esta origem, cavalgando alguma fera inacreditável.

Katiaskh é o maior povoado humano conhecido na cordilheira — sendo também o mais temerário em todo o mundo. Foi construído no topo de uma colina inquietante, entre formações rochosas afiladas e algo defensivas, talvez com a intenção de manter grandes feras afastadas. De fato, por razões misteriosas na época, outros monstros hesitavam em chegar perto demais. Seus habitantes acreditavam ter encontrado um lugar abençoado, protegido e seguro, mas estavam *muito* errados; em verdade, a aldeia inteira foi erguida no topo da cabeça espinhosa de Katiaskh, um kaiju adormecido há milênios! Após essa revelação nada tranquila, os bárbaros aceitaram permanecer ali como prova de coragem. Bravos, mas não tolos, também passariam a realizar rituais e oferendas para manter o monstro satisfeito. Têm sido bem-sucedidos, até agora.

Os bárbaros de Katiaskh usam grandes gorloggs como animais farejadores e montarias. Aqueles que ousam visitar a aldeia podem tentar negociar produtos de suas caçadas ou mesmo pernoitar em relativa segurança (isto é, desconsiderando o monstro dormente). Embora não sejam exatamente amistosos, os bárbaros podem ser convencidos a ajudar viajantes em necessidade. Pode-se notar a índole destes selvagens pelas palavras de um dos mais "sociáveis" da tribo, o guerreiro **Sjgurd Eriksson**. Tentando acalmar um temeroso forasteiro recém-chegado, o bárbaro notoriamente disse: "Não se preocupe. Se eu não puder matar hoje, amanhã poderei". Nem todos os habitantes de Katiaskh são humanos; há alguns anões, elfos e hynne, todos de origens distantes e motivos próprios para viver ali.

Muito mais procurada por aventureiros é a famosa cidadela **Trag'Merah** — sede principal da **Guilda Mon'han**, ou Guilda dos Caça-Monstros. Foi construída no esqueleto de alguma besta titânica, suas costelas descomunais servindo de abrigo para vários pátios e torres. Teria sido fundada pelo lendário caçador kliren **Mon'han Galldo'han**, que percorria os Planos na trilha de feras fantásticas. Hoje em idade avançada, o veterano dedica-se a gerenciar esta entidade de auxílio a aventureiros e caçadores. Mon'han não odeia monstros; acredita que eles são magníficos e dignos de respeito, existindo para testar os limites dos povos.

Situada no extremo sul da cordilheira, onde pode ser alcançada com relativa facilidade, Trag'Merah é uma cidade sempre agitada. Visitada por mercadores e aventureiros do mundo inteiro buscando uma base de operações para a próxima expedição, equipamentos de aventura, guias especializados e outros recursos.

Por fim, desafiando a hegemonia de Megalokk nas Sanguinárias, o **Santuário da Mãe Jaguar** é um refúgio escondido entre galerias e paredões onde se cultua uma das faces de Allihanna. O santuário é pequeno, não mais do que um altar construído dentro de uma gruta. As paredes são pintadas de forma rudimentar, mostrando cenas envolvendo grandes felinos, e no lado de fora há um totem sinalizando a entrada. É chefiado pela druida **Itzel-nelli** e suas discípulas, entre as quais se destaca a jovem **Oihanna**, a única a ter visitado os reinos ditos civilizados. Apesar de modesto, é um local respeitado pelos habitantes das Sanguinárias. Membros de diferentes povos vêm trazer oferendas à deusa, o que pode causar situações complicadas quando há o encontro de tribos rivais.

MONTANHAS UIVANTES

Neste mundo onde as próprias leis naturais são caprichos divinos, a desolação gélida das Uivantes desafia explicações. Seu clima e terreno não deveriam ser possíveis aqui, no coração do continente, cercado de planícies, colinas e florestas. Há quem considere a cordilheira como um Plano elemental, coexistindo com o mundo material — sendo que as próprias montanhas seriam fenômenos planares, suas trilhas contendo passagens para acessá-lo.

Se isso é verdade ou não, pouco importa. Indiferentes aos questionamentos dos povos civilizados, as Uivantes sopram, perduram e reinam.

TERRA RIGOROSA

A cordilheira serve de muralha para um mundo próprio, uma região de grandes vales, florestas de pinheiros e lagos gelados. Planícies de extensões inacreditáveis sugerem, de fato, que tal vastidão pode não ser natural; como outras áreas inóspitas de Arton, desafiam quaisquer mapas e sua travessia pode consumir muito mais tempo que o previsto. Manadas de mamutes, bisões e alces gigantes preenchem os horizontes. Allihanna reina soberana, e todos sabem que a Deusa da Natureza despreza números, medições e outros inventos que buscam enjaular sua obra.

O **Grande Lago** ocupa boa porção da região central. Praticamente um mar, a maior parte de sua

superfície permanece congelada durante o ano todo. Lugar perigoso, exigindo habilidade e experiência para identificar onde é seguro erguer acampamentos (até aldeias!) e onde é fino e quebradiço, engolindo caravanas inteiras de viajantes incautos. Bestas locais habituadas ao terreno arriscado são montarias bem-vindas. Grupos de diversas aldeias chegam de trenó, preparam acampamentos temporários e começam a pesca. O método convencional é serrar uma abertura no gelo e pescar com vara, linha e anzol. Para peixes maiores, o pescador aguarda de prontidão com um arpão. Muitas vezes precisam disputar espaço com predadores como o urso das neves, que também usa aberturas no gelo para pescar.

Situada na região noroeste, a **Montanha Invencível** é o ponto mais alto das Uivantes — talvez mais alto que o próprio Monte do Dragão Adormecido nas Sanguinárias. Tentativas de medição resultaram em mortes de exploradores, e devotos que rogaram respostas aos deuses não tiveram resultado melhor. Alcançar o topo e retornar com vida permanece um feito irrealizado; nevascas fortíssimas sopram em suas encostas, tempestades derrubam qualquer criatura ou veículo voador. Conjuradores confiantes demais também descobriram que nenhuma forma de magia funciona para esse fim, impossibilitando teletransporte ou proteção contra o frio. Ainda assim, a montanha não é desabitada. Em seu sopé fica encravada a **Cidadela de Khalmyr**, lar de anões vigorosos que moldam metal em forjas profundas, alimentadas com gordura de mamute.

Existem diversas florestas de pinheiros nas Uivantes, dentre as quais a **Mavallam** se destaca. Também chamada "Floresta de Gelo", na verdade é formada por árvores de clima ameno, mas congeladas e fossilizadas. Prova de que esta região nem sempre foi gelada, dizem os estudiosos. Mais que isso, o lugar é infestado de

mortos-vivos e todo tipo de monstro relacionado ao frio, como hidras brancas, dragões de sopro congelante e trolls do gelo. Para caçadores que buscam esse tipo de presa, não há lugar melhor.

Embora esteja tecnicamente fora das montanhas, a **Estepe Selvagem** no extremo nordeste também é considerada parte de seu território. Região plana, de vegetação rasteira, assolada por bandos de cavaleiros nômades provenientes de Namalkah. São bárbaros agressivos, entre humanos, hobgoblins e meios-orcs, sempre em busca da próxima aldeia ou caravana para pilhar. Um dos mais infames desses bandos é liderado pelo orc **Kromaq**, conhecido por ser extremamente belo, mas não menos cruel. Nos últimos anos, a Estepe foi quase completamente tomada pela área de Tormenta de Zakharov; após sua recente dissipação, hoje é ainda mais árida e perigosa, com aberrações à espreita.

Lágrimas da Dragoa-Rainha

Anos atrás, quando quase trinta nações formavam uma federação coesa, as Uivantes eram parte da coligação — um reino legítimo, ainda que apenas por convenções políticas. Hoje, após a quase desintegração do Reinado, seguem sendo o que sempre foram: uma terra selvagem e indomada, sem governo ou lei.

Beluhga, a Dragoa-Rainha do Gelo, foi por muito tempo considerada sua regente. Mais que isso, era a própria deusa criadora e mantenedora das Uivantes. Sua presença aqui, imposta por Khalmyr no passado remoto, seria a fonte do frio glacial. Era venerada pelos povos locais como divindade, honrada com cerimônias e oferendas. Vista em sua forma dracônica imensa ou como uma orgulhosa rainha de pele alva e vestes cristalinas. Uma soberana irascível e territorial, como é a natureza dos dragões, mas também disposta a sacrifícios para proteger seus devotos, seus súditos. Seu coração podia ser de gelo, mas também era cálido.

O motivo do cativeiro imposto pelo Deus da Justiça ninguém sabe ao certo. Uma lenda diz que ela violou um antigo pacto entre os deuses, que proíbe a presença de monstros e dragões no território do Reinado. Outra história menciona algum tipo de plano envolvendo Sckhar, o Dragão-Rei do Fogo. Outra, ainda, diz que o verdadeiro crime de Beluhga teria sido se apaixonar por Khalmyr. Este, incapaz de retribuir esse amor, teria oferecido à dragoa um reino próprio, que ela poderia governar.

Assim seria, até ser visitada por um guerreiro santo em armadura dourada, o **Paladino de Arton**. Ressuscitado com o poder dos Rubis da Virtude, dominado por uma obsessão e manipulado por um antigo aliado, tomou a Dragoa-Rainha como montaria e refém — para negociar com Sckhar os últimos Rubis. E então a matou.

O corpo seria devolvido a seu covil nas Uivantes, uma caverna colossal, onde descansa em um esquife de gelo eterno e translúcido. Acreditava-se que sua morte causaria o degelo da cordilheira, mas isso nunca aconteceu: talvez sua presença, mesmo sem vida, ainda mantenha o frio inclemente. Ou talvez não esteja realmente morta. Durante uma batalha recente contra um cultista da Tormenta, aventureiros relataram a intervenção da própria Beluhga, furiosa como jamais se testemunhou.

A **Caverna de Beluhga** permanece como local de peregrinação para seus devotos, que acreditam em sua ressurreição. Além de armadilhas e ameaças presentes em qualquer covil de dragões, a caverna era vigiada pelos **Escolhidos de Beluhga**, um culto devotado a servir e defender sua deusa. Por falharem em protegê-la contra o Paladino de Arton, hoje vivem em penitência, buscando uma forma de ressuscitar sua rainha. Diz-se que é comum abaterem grandes presas e oferecê-las como tributo a Beluhga: inexplicavelmente, as refeições desaparecem como se fossem de fato devoradas por um dragão.

Fala-se também sobre um druida poderoso de nome **Bhalorg**, que considera os Escolhidos como traidores, por abandonar o esquife da rainha sem defesa. Capaz de se transformar em um imenso urso das neves, tomou para si a missão de vigiar e proteger o sono de Beluhga.

Imagina-se existir na caverna um tesouro incalculável, digno dos Dragões-Reais, contendo artefatos poderosos. Não faltaram aventureiros ambiciosos para tentar a ousada pilhagem. Nenhum voltou.

Povos do Gelo

Como se sabe, povos humanos e outros já habitavam Arton muito antes da chegada dos exilados de Lamnor. As Uivantes não são exceção, hospedando membros de quase todas as raças inteligentes, adaptadas ao clima local.

Os humanos locais são grandes e fortes, em geral com pele, olhos e cabelos claros, tradicionalmente usados em tranças. Os homens cultivam longas barbas, também presas em tranças, o mesmo valendo para os anões da Cidadela de Khalmyr. Minotauros têm pelagem muito densa, tendendo ao branco ou cinza. Hynne têm pés muito mais peludos. Quando escolhem deixar sua terra natal, em qualquer ponto do Reinado os nativos das Uivantes podem ser facilmente reconhecidos como "bárbaros do gelo".

Giluk, a maior cidade nas Uivantes, abriga quase metade dos humanos do reino. O modo de vida é simples: adultos passam a maior parte do tempo em expedições de caça e pesca, enquanto os jovens e idosos cuidam das tarefas domésticas, que incluem a preparação de comida, peles, medicamentos e cuidados com a criação de mamutes — Giluk é a única comunidade com mamutes domesticados. Estes são vitais para a sobrevivência do povo, oferecendo carne, leite e também usados como animais de carga. Os habitantes são um povo hospitaleiro, que jamais nega comida ou abrigo a viajantes — pelo contrário, visitas de forasteiros são raras, celebradas com festa. A tradição diz que os convidados devem beber o tradicional *gullikin* (como chamam o leite de mamute tirado na hora).

Outra grande aldeia, **Korm**, é povoada por guerreiros valorosos e devotos do Grande Chifre — líder de uma gigantesca manada de rinocerontes lanosos. Embora muitos não saibam, esse majestoso animal é um avatar de Allihanna, que ocasionalmente visita as Uivantes nessa forma. Os caçadores de Korm abatem rinocerontes em caçadas rituais, sempre gratos pela honra de duelar com um inimigo tão valoroso e vital para sua sobrevivência. Um jovem é considerado adulto após matar seu primeiro rinoceronte, sendo que muitos morrem na tentativa; os que falham e sobrevivem são expulsos em desonra. Os adultos trazem, preso em uma bandana na cabeça, o chifre da primeira caça como prova da maturidade. Esse é seu bem mais precioso.

O extremo sul do reino, território de taiga com florestas de pinheiros, é conhecido como **Terra dos Pequenos** — pois aqui vive quase toda a população hynne nas Uivantes. Suas habitações são construídas sobre as raízes das grandes árvores. Vestem roupas de cores vivas, em geral preferindo o vermelho e o verde, além de gorros e chapéus vermelhos de lã. São habilidosos na escalada de árvores para a obtenção de ovos de pássaros. Gostam de descer montanhas geladas em trenós, ou com um estranho tipo de prancha presa aos pés. Mas seu verdadeiro "esporte" preferido é o arremesso de bolas de neve, tema de grandes torneios.

Em contraste, **Tundorak** é a maior aldeia dos temíveis bugbears do gelo — similares aos goblins gigantes de Lamnor, mas brancos e mais peludos. Vivem em grandes cabanas feitas com peles e ossos de mamute, sua caça favorita. Caçam em pequenos bandos, armados com machados de osso, clavas e lanças. Usam ursos das neves como bestas de caça e montaria. Têm uma linguagem própria de rugidos, que nenhuma outra raça consegue aprender — comunicar-se com eles é possível apenas por meios mágicos. São também infames por devorar humanos e usar sua gordura para abastecer lampiões.

Finalmente, existe a grande horda errante de minotauros conhecida como a **Manada**. São densamente peludos, com muita gordura sob a pele, da mesma forma que os iaques (tipo de boi selvagem das montanhas). Vivem em nomadismo, formando acampamentos temporários até que os recursos naturais da região se esgotem, para então rumar para outro lugar. Como seus parentes em Tapista, houve época em que foram escravistas cruéis; a morte de Tauron talvez tenha mudado esse comportamento, mas não diminuído sua maldade. Em vez de torná-los escravos, hoje eles simplesmente matam seus inimigos.

Nascente do Gelo Eterno

Na infinitude branca das Uivantes, numerosos pontos merecem a atenção de viajantes e aventureiros.

Aqui estão as **Minas de Gelo Eterno**, onde se origina esse material fantástico — usado não apenas na manufatura de armas e armaduras mágicas, mas também em engenhos miraculosos que preservam alimentos ou refrescam palácios durante verões rigorosos. As galerias subterrâneas onde foi descoberto, no entanto, são de difícil acesso; apenas heróis bem preparados conseguem alcançar os pontos de extração, sendo esta atividade igualmente complicada, por exigir ferramentas mágicas próprias. Um carregamento de minério transportado para o Reinado com sucesso atinge preços altíssimos. Forjar o gelo em armas e outros itens, contudo, é segredo dominado por pouquíssimos artífices.

Essa dificuldade em forjar o gelo eterno leva a outro mistério local: **Emerware**, ou apenas a "Catedral de Gelo". Erguendo-se majestosa sobre o topo de uma montanha, é a única construção em Arton erigida inteiramente com esse material. Contém dezenas de aposentos, corredores e escadas, que descem cada vez mais fundo na montanha, formando uma masmorra complexa. Ninguém tem qualquer ideia sobre quem a teria construído, ou como. A única pista seriam algumas esculturas que trazem a figura de um galante cavaleiro humano, que poderia ser o deus Khalmyr, exceto pela longa barba. Contudo, algumas histórias falam que a Catedral esconde uma passagem para uma pequena dimensão infernal habitada pelos **diabretes negociantes**, abissais capazes de transformar sentimentos em objetos, mas sempre exigindo uma barganha em que os mortais saem perdendo. A Catedral atrai aventureiros que suspeitam haver tesouros escondidos, o que pode ser verdade — bem como a existência de armadilhas e monstros.

Outro ponto de interesse é a **Torre de Nor**, o assim chamado Mago Glacial. Profundo estudioso de magias relacionadas ao frio, Eadmund Siberus Nor teria sido o inventor do processo que permite forjar o minério de gelo eterno em armas e utensílios. Após deixar esse conhecimento com um grupo seleto de aprendizes, o arcanista refugiou-se nas Uivantes, conduzindo experimentos com criaturas artificiais feitas com o gelo miraculoso: sua torre é protegida por gárgulas, estátuas e armaduras animadas. Diz-se que sua maior obra são os poderosos golens de gelo eterno, ou "golens de Nor", alguns dos quais despertaram consciência.

Igualmente intrigante é o **Palácio de Laponya**, belíssima qareen de pele azulada e resplandecente com cristais de gelo, o cabelo branco como pelagem de raposa das neves. Veste luxuosas peles e joias de ouro branco, uma névoa leitosa acompanhando seus movimentos quando surge nas sacadas marmóreas. Até onde se sabe, ela vive ali sozinha — mas em certas ocasiões os ventos que sopram da estrutura parecem trazer lamentos torturados. Temerosas histórias locais avisam: aqueles que se aproximam demais são transformados em estátuas de gelo, formando um jardim macabro diante do palácio.

Os **Guardiões Glaciais** são grandes especialistas em sobrevivência no gelo e mestres no uso do arco e arpão. Cavalgam os perigosos cavalos glaciais, tipo de cavalo nadador e carnívoro. Protegem as Uivantes contra caçadores de troféus, que matam apenas por suas peles ou chifres. Também é comum que vigiem grupos de aventureiros à distância, para evitar que provoquem encrenca. Alguns de seus membros são a minaura bárbara **Oona Moosio**, o hynne besteiro **Wylt Pé-Peludo**, a maga **Bella Estrela** e o goblin druida **Zizebit**. **Tannara**, sua misteriosa líder, teria sido vista mergulhando com os cavalos glaciais em águas geladas que matariam qualquer humano; os nativos dizem que ela é meia-dragoa, filha de Beluhga.

Nem tudo nas Uivantes é antigo. Recentemente, durante a luta de aventureiros contra um vilão, um dos membros do grupo acabou congelado, como uma estátua altiva. Sua figura é singular: um trog de face selada em máscara dourada, a cimitarra erguida aos céus. Diz-se que, ao escapar da escravidão no porão de um navio pirata e ver o sol pela primeira vez, o homem-lagarto chamado **Razzlanish** abraçou a devoção a Azgher, tornando-se seu paladino. Orgulhoso, o Deus-Sol abençoou sua forma congelada, tornando-a um santuário para andarilhos; tocá-la restaura completamente as forças de qualquer ser vivo. Assim, quando o frio é inclemente, viajantes oram a Azgher para que o **Bastião de Razzlanish** esteja em seu caminho.

A beleza da Catedral de Gelo esconde a passagem para um lugar temido até por demônios

ERMOS PÚRPURAS

A TERRA DE NINGUÉM

Os Ermos Púrpuras não existem. São uma invenção moderna, pouco mais que uma mentira bonita para preencher um vazio nos mapas. É o nome dado à região de Arton para onde várias tribos bárbaras migraram durante a chegada da caravana de Arton Sul. Os povos dos Ermos são sobreviventes, não apenas lutando para manter seu modo de vida ao longo dos séculos como sofrendo as consequências da corrupção lefeu sem nem mesmo ter uma área de Tormenta em seu território.

Equilibrando orgulho e vingança, raiva e esquecimento, caos e lealdade, os bárbaros dos Ermos Púrpuras estão dispostos a fazer qualquer coisa para continuar existindo.

Os povos que formam os Ermos Púrpuras ocupavam a região que abrangia territórios rurais hoje pertencentes à Supremacia Purista, a Bielefeld e a Aslothia. Embora separados em diversas tribos e representando muitas etnias, compartilhavam traços culturais como vestimentas e rituais. Com a chegada dos colonos, migraram de suas terras, recuando até a atual região dos Ermos, na época considerada parte do reino de Bielefeld.

Após a migração, os bárbaros se reuniram em Grael, uma região neutra entre as tribos, o ponto de encontro a partir de onde podiam cooperar. Frequentemente sob a liderança dos **Gurka Kahn**, começaram a atacar as terras vizinhas como forma de se impor, principalmente contra o reino de Bielefeld.

Os conflitos entre bárbaros e cavaleiros se seguiram de forma constante e sangrenta até 1289, quando Deheon decidiu intervir.

A MARCHA DOS SIMBIONTES

Em 1403, **Crânio Negro** chegou à região então chamada União Púrpura, oferecendo poder e oportunidade de vingança. Esse poder, porém, chegava na forma da corrupção lefeu. Vários chefes, incluindo o regente **Guryann**, se renderam às promessas aberrantes.

O minotauro **Artorius** assumiu a liderança da tribo **Zallar** e se tornou Chefe Artorius. Desafiou o regente, venceu, decretou o fim das tribos e jurou fazer o mundo se curvar diante da União Púrpura e de Aharadak, o Devorador, o Deus da Tormenta — na época, ainda uma divindade menor. O Rei Artorius espalhou sua corrupção por todo o reino. Marchou com seu exército corrompido, inchando as fileiras dos lefeu. Até hoje esse percurso permanece temido e maculado, uma **Trilha Vermelha** atravessando os ermos.

Convertidos em fantoches dos lefeu, ainda lutando mesmo depois de seu rei ser morto pelo próprio Crânio Negro, as tribos formaram a vanguarda de um exército da Tormenta, que marchou através do continente com um propósito que apenas seus líderes conheciam. O ressentimento de séculos impulsionava os machados dos bárbaros por trás de suas cascas insetoides. O orgulho ancestral se esvaía, substituído pela submissão lefeu.

A União Púrpura corrompida enfrentou as forças do Reinado, um poder militar jamais reunido na história de Arton. E foi derrotada.

O CAOS DEPOIS DA ORDEM

A estrutura da União Púrpura continuou existindo nominalmente depois da derrota. A maior parte dos guerreiros locais havia morrido no embate. Aos olhos de muitos líderes, a vergonha da corrupção parecia doer mais do que a derrota.

Quando o Reinado sofreu convulsões políticas devido à Guerra Artoniana, não havia quem pudesse responder pela União Púrpura. Sem liderança e sem um consenso, a verdade já decretada anos atrás foi finalmente sacramentada: a União Púrpura não existia mais. A região, agora muito mais esparsamente povoada, se tornava ainda mais erma. Passava a ser terra de ninguém.

Tamanho foi o caos da Guerra Artoniana que alguns grupos desgarrados chegaram aos Ermos desejando abraçar o modo de vida bárbaro. Alguns foram assimilados por clãs existentes, outros fundaram os seus próprios, mas nenhum foi rejeitado. Afinal, o que não é de ninguém também é de todos.

VIAGENS TRAIÇOEIRAS E UM POVO DE TRADIÇÕES

As terras dos Ermos Púrpuras apresentam muitas áreas florestais, com algumas colinas, planaltos e montanhas de pequeno porte. Algumas análises sugerem que as florestas da região são uma extensão da Floresta de Greenaria, mas os mapas oficiais indicam que a grande floresta se encerra no rio **Zuur Gathan**, que também serve como fronteira com as Repúblicas Livres de Sambúrdia. Na região sul, as florestas são menos densas, especialmente na fronteira com Bielefeld, apresentando terrenos mais planos. Já ao leste existe uma área mais montanhosa, dificultando o acesso a Aslothia. Além disso, outra cordilheira, situada no noroeste, separa os Ermos de Salistick.

Viagens por entre os territórios das diversas tribos são traiçoeiras para estrangeiros. Quase não há estradas, apenas trilhas camufladas, conhecidas apenas pelos habitantes. Além disso, o território de cada tribo é marcado de formas que muitos visitantes não notam. Assim, é fácil que um estrangeiro invada sem querer o terreno de uma tribo, contrariando seus costumes, levando consigo algum objeto proibido ou realizando algum ato considerado hostil.

Os Ermos são ocupados principalmente por humanos. Ainda assim, devido à corrupção semeada por Crânio Negro, há uma considerável população de **lefou**. Aqui os corrompidos pela Tormenta são tolerados, desde que consigam contribuir. Na última década, mais e mais **trogloditas** têm aparecido nos Ermos. Acredita-se que tenham saído dos subterrâneos por conflitos com os finntroll. Seus encontros com as tribos locais são imprevisíveis.

Os povos dos Ermos vivem em um delicado equilíbrio entre o orgulho e a vergonha. Valorizam suas raízes e mantêm o modo de vida de seus ancestrais, mas se dividem quando se trata da Tormenta. A maioria vê com desagrado a marcha dos simbiontes, mas aceita relutantemente suas consequências — como a presença de lefou ou o próprio estado do território. Uma minoria crescente prefere abraçar a Tormenta, enxergando na campanha militar de Crânio Negro o maior sucesso de seu povo nos últimos séculos. Esse pensamento é particularmente comum entre os Zallar.

Embora muitos grupos étnicos estejam presentes nos Ermos, a maior influência cultural é dos povos que já ocupavam a região antes mesmo da caravana causar migração. Costumavam ser um povo temente a **Allihanna**, reverente à terra e à força, organizando sua sociedade em unidades cada vez menores: tribos divididas em clãs, clãs divididos em famílias. Parte dessa estrutura sobrevive até hoje, com a diferença entre tribo, clã e família parecendo cada vez mais confusa. A quantidade de tribos é enorme, na casa das centenas. Tanto tribos quanto clãs costumam escolher como seus estandartes os maiores predadores da região, frequentemente ursos e lobos.

Depois de perder terras para os colonos e seus próprios filhos para os lefeu, os bárbaros passaram a ter uma visão muito particular da propriedade privada. Embora muitas tribos sejam nômades, tudo aquilo que carregam é levado muito a sério. Roubo é considerado um crime mais grave que assassinato em muitas tribos. Entende-se que a posse é uma manifestação de individualidade. Se algo não pertence a alguém, pertence a todos — e pode ser tomado por qualquer um. Desde os tempos da União Púrpura, a única constante em todo o território era o caos. O culto de **Nimb** é forte na região, seja na aceitação fatalista da imprevisibilidade do destino, seja na esperança de uma súbita maré de boa sorte. Mesmo em combate existe a prática da **fúria amoque**, uma combinação da dádiva de Nimb com o costumeiro transe raivoso dos bárbaros. Os adeptos dessa vertente são conhecidos como **amoucos** e temidos tanto por seus inimigos quanto por seus aliados.

O poder político está nas mãos dos **chefes**. Essas lideranças, definidas por mérito e passíveis de desafio em combate ritual, são responsáveis por tribos, clãs ou famílias, por vezes respondendo a chefes acima deles.

Ainda existe a lenda da **coroa da União Púrpura**. Revelada após um ritual de Megalokk, essa manifestação de força e autoridade foi invocada por Artorius para unir as tribos como uma e marchar contra o Reinado. Acredita-se que possa ser invocada novamente por um chefe com o objetivo de unir as tribos, mas apenas os Zallar têm interesse nisso atualmente.

Locais Importantes

A Cidade Vermelha de Baakan

A antiga capital do reino de Baarkalar hoje abriga a tribo **Zallar**, representando o maior centro de corrupção fora de uma área de Tormenta. A cidade nunca foi grande, pouco mais que uma coleção de prédios baixos rodeada por paliçadas de madeira, mas hoje se apresenta decadente. O fedor é insuportável; não há nenhum pudor ou cuidado com higiene, com baldes cheios de excrementos jogados nas ruas, corpos desfalecidos pendurados nas janelas para atrair carniceiros e humanos se juntando a cavalos em suas baias para se alimentar. O sangue vermelho de inimigos e aliados é usado como tinta para escrever obscenidades em nome de Aharadak. Baakan não é mais uma cidade, apenas um ponto de descanso para os cultistas ensandecidos repousarem, realizarem sacrifícios e se tornarem ainda mais depravados.

A estrutura mais chamativa da cidade é a **catedral da Tormenta**, um prédio de pedra de dois andares decorado com cadáveres e sempre cheio de bárbaros corrompidos em júbilo.

Os Dólmens da Clareira dos Mistérios

No extremo norte dos Ermos, dentro de uma floresta particularmente densa, fica a **Clareira dos Mistérios**, contendo um estranho monumento erguido em louvor à Deusa da Natureza. Enormes pedras (dólmens) estão dispostas em uma complicada formação retangular, com pedras maiores nas linhas mais exteriores e dólmens menores no centro. Os maiores dólmens chegam a ter oito metros de altura.

A clareira e os dólmens são sagrados, servindo de palco para muitos rituais. Aqui Artorius realizou o ritual profano em nome de Megalokk que criou a coroa da União Púrpura. Também é aqui que se realiza o **ritual das peles púrpuras**, quando um guerreiro se enterra voluntariamente e se ergue transformado, de pele púrpura e conectado à natureza de forma única, cerca de uma semana depois. Druidas de Allihanna e de Megalokk disputam a posse da Clareira, com confrontos frequentes e nenhum sinal de resolução.

Grael, a Cidade Proibida

Localizada bem no centro dos reinos, Grael foi o ponto de partida da procissão de bárbaros corrompidos que rumou à guerra, sendo o ponto inicial da Trilha Vermelha. Hoje, pouco resta nessa cidade desprezada e menos ainda desejam viver nela. Tornou-se conhecida como a **Cidade Proibida**.

A antiga Arena do Torneio, onde o regente era desafiado de quatro em quatro anos, está abandonada. Duas estalagens ainda permanecem no local, a ***Punho de Aço*** e a ***Lebre Assada***. Ambos os estabelecimentos

sobrevivem às custas de exploradores (ou cultistas) que desejam desbravar a Trilha Vermelha. A *Punho* é gerida pelo golem **Iarann**, proprietário e único funcionário, último remanescente de uma expedição da Academia Arcana. Iarann atende tanto exploradores quanto cultistas com a mesma polidez distante. A *Lebre* é propriedade da família **Saleiro**, um bando de hynne rechonchudos de cabelos castanhos cacheados, muito parecidos uns com os outros. Mesmo quando não há hóspedes, sua estalagem é animada e barulhenta. A comida é saborosa, mas os visitantes não gostariam de saber o que entra no caldeirão, já que os Saleiros são secretamente devotos de Aharadak e tentam eliminar pesquisadores enquanto dormem.

A Trilha Vermelha

Muitas regiões têm marcas vergonhosas em seu passado, mas talvez nenhuma seja tão evidente quanto a Trilha Vermelha nos Ermos Púrpuras. É um lembrete permanente e vivo dos erros cometidos pelos chefes das tribos e do quão baixo a obsessão pela força fez as tribos caírem.

A Trilha Vermelha é o caminho feito pelas tribos bárbaras em sua marcha dos simbiontes, saindo de Grael para avançar contra o Reinado. Mataram todos que ficaram em seu caminho, corromperam-nos e por vezes nem mesmo os mortos foram poupados da mácula lefeu. Essa depravação continua marcada até hoje. A estrada precária é uma das poucas presentes na região e acaba sendo a primeira escolha de viajantes desavisados, mas deve ser evitada a todo custo. O próprio solo foi corrompido, com veias vermelhas surgindo no meio da terra como se a trilha inteira estivesse viva.

Devotos de Aharadak consideram a Trilha Vermelha um local profano importante, visitando-o em peregrinação para adorar o Devorador. Para pesquisadores, a Trilha Vermelha representa a melhor opção para encontrar simbiontes lefeu fora de uma área de Tormenta.

As Tribos

Baarkalark

Até recentemente, Baarkalar era o orgulhoso reino da tribo Zallar. Foi fundado por refugiados de Svalas, optando por tentar vida nova em uma

terra estranha a serem destratados e desrespeitados sob a bota de conquistadores. Respeitavam a força e acolhiam estrangeiros capazes de se provar. Viam a si próprios como o futuro da União Púrpura, sonhavam com a coroa e o poder. Então veio Artorius, assumiu a chefia, forjou a coroa, realizou esses sonhos. E afundou os Zallar na corrupção da Tormenta.

Poucos sobreviveram, menos ainda escaparam da corrupção. Esses eram principalmente não combatentes que deixaram de caminhar pela Trilha Vermelha por ferimentos ou idade. As terras de Baarkalar não pareciam mais um lar depois da corrupção. A amouca de olhos heterocromáticos **Nebunia** entendeu na época a sorte que teve de estar desacordada devido a um acidente quando devia ter ido à guerra. Assumiu o comando, incentivou o culto a Nimb e levou seu povo a um modo de vida nômade. Não são mais a tribo Zallar; agora são os **Baarkalark** e seu reino é a própria tribo.

Os modos nômades dos Baarkalark possibilitaram que descobrissem uma passagem para uma câmara que se liga com Doherimm antes desconhecida na região. Isso os levou a estabelecer relações amistosas com o Reino dos Anões, atuando como os olhos deles na superfície em troca de boas armas ou riquezas.

Gurka Kahn

A maior representante do orgulho e da tradição dos povos dos Ermos Púrpuras é a tribo Gurka Kahn. Sua influência já foi a maior de todas e seu estandarte — um punho ensanguentado sobre um campo púrpura — dá nome à região até hoje. Enquanto muitos encaram os Ermos como uma terra agourenta de caos, corrupção e morte, para essa tribo não há nenhum outro lugar para chamar de lar.

Os Gurka Kahn adotaram como território a região centro-norte dos Ermos, com o cuidado de não chegar muito perto de Grael. Evitam se reunir em grupos muito grandes, optando por acampamentos menores espalhados por todo esse território.

Mais do que qualquer outra coisa, os Gurka Kahn odeiam a Tormenta. Eles não têm nenhuma leniência diante de devotos de Aharadak, matando-os à primeira vista. Não assumem o mesmo comportamento com os lefou apenas porque são muito numerosos; quase metade dos guerreiros da tribo são lefou, sejam veteranos da marcha dos simbiontes ou seus filhos corrompidos. Aventureiros que precisem de um guia capaz de evitar os perigos da Tormenta costumam entrar em contato com essa tribo.

Ikari

Embora seja uma tribo relativamente jovem, os Ikari conseguiram obter números consideráveis e tomaram para si os territórios de muitas tribos antigas. São distintamente diferentes dos demais bárbaros: quase todos os seus integrantes são tamuranianos.

Sempre houve alguma presença tamuraniana no caldeirão étnico dos Ermos, mas depois da batalha na qual a ilha de Tamu-ra foi libertada da Tormenta, essa presença aumentou muito. Com a vitória da realidade, ficou evidente que o Império de Jade seria restabelecido. Criminosos condenados e rebeldes imaginavam estar rumando de um sofrimento para outro. Assim, em vez de rumar à terra recém-liberta, migraram para uma região maculada, onde as autoridades nunca os achariam.

Composta por marginais acostumados aos horrores da Tempestade Rubra, a tribo desafia as tradições tamuranianas. Desprezam Lin-Wu, aproveitam-se das florestas para emboscadas, fazem armadilhas engenhosas e têm flechas certeiras, mortíferas e envenenadas. Dizem que seu chefe, **Jaou**, é um devoto de Sszzaas, capaz de envenenar seus inimigos cuspindo em suas bebidas.

Zallar

Enquanto parte dos Zallar se tornou os Baarkalark, os sobreviventes da marcha dos simbiontes mantiveram o nome da tribo. Embora o resto dos povos dos Ermos entenda a investida de Artorius como um grande erro, para os Zallar foi o maior dos acertos. Eles abraçam a inevitabilidade da Tormenta e se entregaram completamente a Aharadak. Existem poucos humanos entre os Zallar atualmente. Quase todos os integrantes da tribo são lefou.

Os Zallar são os mais temidos entre todas as tribos dos Ermos. Ninguém confia neles e ninguém jamais faria alianças com eles, mas empunham o poder da própria Anticriação. Não se preocupam com a própria integridade física, não prezam pelos próprios bens, não cuidam da própria terra. Apenas tomam tudo aquilo que enxergam pela frente, matam os rivais de formas brutais e prestam homenagem ao Devorador.

A fama terrível tem trazido ao reino estrangeiros em busca de combatentes baratos. Chefes bandidos, necromantes ou senhores da guerra vêm aos Ermos Púrpuras para contratar os corrompidos Zallar. Para a tribo não faz diferença. Todos os artonianos morrerão mais cedo ou mais tarde.

FLORESTA DE TOLLON

Este já foi um reino de lenhadores rústicos, mas orgulhosos. Invadido pelos minotauros durante as Guerras Táuricas, Tollon teve sua população dizimada na batalha de conquista e nas revoltas que se sucederam. Com a decadência do Império de Tauron, as legiões que ocupavam o reino o abandonaram, fazendo com que se tornasse um ermo sem lei.

A vasta região florestal antes conhecida como Tollon recebeu esse nome devido a uma árvore que cresce apenas em suas fronteiras. Sua madeira negra, superior a qualquer outra, é mais forte que o aço e pode ser usada para fabricar armas e escudos com propriedades extraordinárias. Em todo o Reinado a **madeira Tollon** era cobiçada. Aqueles capazes de trabalhar com ela eram alguns dos maiores armeiros e artesãos do mundo conhecido. A economia do reino inteiro era sustentada por esse prodígio natural.

Tollon era um ponto estratégico importante na expansão do Império de Tauron em direção ao centro do continente. No entanto, os tollonienses surpreenderam os minotauros com sua tenacidade. Assim como as outras nações do oeste, o Reino da Madeira foi conquistado. Mas, de todas, foi a que ofereceu mais resistência… e a que sofreu mais baixas. Mesmo após as batalhas de conquista, seus anos como província foram brutais e agitados, tanto por eventuais

Extraindo Madeira Tollon

Bela e resistente, a árvore tollon possui madeira escura com propriedades especiais. Porém, extrair e trabalhar a madeira é extremamente difícil para quem desconhece seus segredos. Metal comum é incapaz de ferir a árvore — apenas materiais como mitral e adamante ou itens encantados podem obter sucesso. Porém, mesmo a ferramenta correta é inútil sem a técnica adequada. Um lenhador inexperiente pode passar anos falhando em extrair a madeira ou fazer algo útil com ela.

Extrair madeira Tollon exige um teste estendido de Ofício (artesão) ou Sobrevivência (CD 30, 5 sucessos exigidos). Se o personagem tiver uma falha total, danifica o instrumento usado para a extração. Porém, se passar, recebe um fardo de madeira Tollon — suficiente para a fabricação de uma arma, escudo ou item esotérico. Isso significa que o custo do material especial para fabricar o item é reduzido a zero (mas o custo da melhoria ainda precisa ser pago). O tempo necessário para o teste estendido é decidido pelo mestre: normalmente, uma semana, mas pode ser mais ou menos de acordo com o local e época do ano. Cada fardo de madeira Tollon pode ser vendido por T$ 1.500 e ocupa 2 espaços.

revoltas quanto pela ação da natureza — como se a floresta estivesse tomando suas terras de volta da civilização. Colinas próximas a acampamentos de legiões desabavam sem aviso, árvores cresciam com velocidade espantosa no meio de estradas abertas pelos minotauros, arbustos e vegetação rasteira pareciam resistir ativamente aos batedores táuricos que abriam caminho para os legionários. Assim, quando Tauron morreu em Tiberus e o Império começou a ruir, os governadores não acharam que valia a pena continuar lutando para ocupar a região. As legiões imperiais se retiraram. Tollon não era mais um reino, não era mais uma província. Não era mais nada.

Nos dias atuais, estas terras não são mais consideradas parte do Império. São pouco mais que uma região florestal densa, pouco populosa e cheia de conflitos, especialmente nas fronteiras. Parece que a natureza conseguiu retomar o que era seu de direito. Esta agora é a **Floresta de Tollon**.

PARTO SANGRENTO

Antes da formação do Reinado, a Floresta de Tollon era habitada por um povo humano de caçadores e coletores liderados por druidas. Era uma tribo guerreira, responsável por manter afastados conquistadores gananciosos, especialmente os orcs além do rio Kothai. Para tanto, eles recebiam dos druidas o direito de fabricar armas a partir da madeira sagrada das **árvores negras**.

Tudo acabou quando os invasores vieram do norte. Um povo terrível, amargo e assassino, decidido a cortar suas árvores e marcar território. Os nativos lutaram com bravura, usando seu conhecimento do terreno, camuflando-se na névoa para confundir os inimigos… e principalmente brandindo suas impressionantes armas de madeira. Mas, mesmo assim, os invasores prevaleceram. Contavam com táticas de guerra desenvolvidas durante séculos em suas cortes e, acima de tudo, estavam absolutamente desesperados por um lugar onde pudessem viver — mesmo que esse lugar já pertencesse a alguém. Após anos de combate, os nativos foram derrotados, embora seu legado fosse sobreviver na forma de costumes, tradições e traços de miscigenação com os invasores. O poncho xadrez ***saruhim***, por exemplo, é uma vestimenta tradicional utilizada até hoje.

Os colonos, contudo, têm sua própria versão desta história. Eram o povo de **Jeantalis Sovaluris**, um ambicioso aventureiro que partira na caravana exploratória do famoso **Cyrandur Wallas** através das Montanhas Uivantes. Discordâncias sobre os caminhos causaram uma cisão e muitos seguiram Jeantalis por uma rota infeliz e cheia de dificuldades, que levou à morte boa parte dos viajantes. Quando finalmente desceram o território e encontraram terras mais quentes, viram-se obrigados a abrir caminho por uma enorme floresta para estabelecer sua nova morada. E as árvores revidaram as machadadas, na forma de atacantes noturnos brandindo armas da poderosa madeira local. As investidas eram selvagens e os colonos sofriam cada vez mais baixas. Porém, Jeantalis aprendeu a extrair a madeira especial e fabricar as mesmas armas que os inimigos usavam. Batizou a sinistra e extraordinária árvore de tollon — o nome de seu falecido filho, que tombara em um ataque dos nativos. Não foi uma guerra limpa e Jeantalis jamais poderia ser considerado um herói… Mas, para o povo que o seguia, parecia ser a única esperança. A custo de muito sangue, aqueles que os recém-chegados chamavam de bárbaros foram subjugados. O povo de Jeantalis estava livre para se espalhar pela terra. O explorador então fundou oficialmente o reino de Tollon.

A VIRADA DA MARÉ

Os séculos viram Tollon se tornar uma nação de lenhadores e artesãos rústicos, mas habilidosos e devotados. Pessoas que valorizavam trabalho duro, tradições e disciplina, o que também atraiu muitos anões. A expansão trouxe alguns obstáculos a mais, como a descoberta dos druidas da **Ordem do Bosque de Allihanna**, que quase chegou a um conflito armado. A solução veio na forma do **Tratado da Semente**, em que os dois grupos aprenderam a cooperar em troca de manter viva a floresta.

A manufatura tolloniense ficou tão famosa que a **Guida Real dos Madeireiros** organizou uma Grande Feira Itinerante, circulando pelos reinos próximos, e estabeleceu alianças comerciais muito vantajosas, especialmente com a República de Tapista. O povo de Tollon tinha certa amizade por eles, relação ainda mais facilitada pelos anões.

Porém, quando as Guerras Táuricas eclodiram, tal amizade não impediu o derramamento de sangue. Visto como um ponto estratégico, Tollon foi o último alvo da conquista que formou o Império de Tauron antes do ataque a Deheon. Além de controlar o fluxo de madeira, os minotauros viam as terras florestais como um ótimo ponto de partida para próximos ataques. Porém, não contavam com a resistência e fúria dos tollonienses. Talvez fosse herança dos nativos que já haviam sido invadidos séculos antes. Talvez, pelo contrário, fosse a cultura dos colonos, que usaram de todas as táticas para conquistar um lar. Seja qual for o motivo, Tollon cobrou dos minotauros o preço mais caro de toda a região.

E isso foi sua ruína. Como uma ironia do destino, os tollonienses tiveram sua terra roubada e viram seu povo ser quase exterminado pelas armas de um inimigo estrangeiro.

Como Tollon era separado de Lomatubar pelo caudaloso Rio Kothai, os minotauros precisaram de um plano para conquistar o Reino da Madeira. Esse plano consistia em uma invasão em três frentes. A primeira, um ataque costeiro massivo. O litoral de Tollon é composto de pântanos de sal e, apesar da habilidade náutica dos minotauros, eles encontraram dificuldades ao serem recebidos pela resistência unida dos druidas de Allihanna e das tropas do reino. As batalhas costeiras foram tão sangrentas que o lugar hoje é conhecido como **Costa dos Fantasmas**. Ainda assim, os filhos de Tauron prevaleceram e seus barcos subiram o Kothai. A segunda frente envolveu o transporte de tropas pelo Rio Kothai através de pontes de guerra usando seus navios. A terceira veio através das Uivantes, de onde partiu o ataque violento que depôs a capital **Vallahim**, transformando-a na sede da ocupação táurica.

Tollon foi dominado... mas nunca foi pacificado. Desde então, após quase 10 anos de pequenas revoltas, o ataque da Tormenta a Tiberus e o novo estado do Império despertaram toda a raiva reprimida desta terra

alimentada com sangue desde quando o mundo era jovem. Forças antigas começaram a se manifestar, os poucos tollonienses restantes voltaram a pegar em armas e até mesmo animais rugiram em fúria.

A Ordem dos Espinhos

Poucos foram tão humilhados quanto os druidas guardiões do Bosque de Allihanna. Graças à recepção vigorosa na Costa dos Fantasmas, os minotauros decidiram revidar de forma brutal e eficiente. As forças táuricas montaram ataques combinados, rapidamente tomaram **Follen** — até então a cidade-santuário da fauna tolloniense. Passaram a derrubar as maiores e mais antigas árvores e, de forma debochada, invadiram o Bosque de Allihanna, sobrepujando até mesmo as defesas mágicas do círculo druídico.

O Império tinha um motivo adicional para desejar o Bosque: **Gavius Satenius Pellerius**, um oficial com boas conexões com a inteligência do Império, sabia o que estava escondido lá dentro, o que os druidas tanto guardavam — o artefato conhecido como **Coração de Allihanna**. Seus poderes exatos ainda eram desconhecidos, mas Pellerius ansiava pela conquista como poucos.

Durante a batalha final, a druida **Aigrah Vento Leste** viu seu pai, o venerável líder **Zoruck**, ser morto pelo gládio do próprio Pellerius. Ferida por uma lança táurica e já exaurida de poder, ela se arrastou até o Coração e, em uma última prece, pediu para que a deusa interviesse. Os minotauros que escaparam disseram que a terra começou a emitir pulsos de vida, com espinheiros crescendo, juntando-se a criaturas-planta e animais de grande porte e ferocidade.

Pouco depois da fuga dos invasores, o Bosque se fechou como nunca. Os druidas sobreviventes, sob a liderança de Aigrah, declararam o fim do Tratado da Semente e decidiram atacar de volta, agora sob o nome de **Ordem dos Espinhos**. Sua nova líder, conhecida como **Senhora dos Espinhos**, parece determinada a expulsar os minotauros. O poder do Coração de Allihanna fez com que boa parte das florestas ressuscitasse, além de trazer para a região um sem-número de entes e criaturas vindas do Reino de Allihanna.

Além disso, a Senhora tem uma aliança secreta: o líder dos **Arborícolas**, um grupo de guerreiros oriundos das antigas tribos nativas. Trata-se do druida de Megalokk **Vormirax Barba de Sangue**, que tem convocado monstros pela terra, dificultando mais ainda a vida de qualquer comunidade civilizada. Por enquanto, seus objetivos estão alinhados, mas a druida já percebeu que seu aliado-irmão tem planos próprios sob o manto, especialmente por pertencer à odiosa raça dos **finntroll**.

Do outro lado... derrotado e gravemente ferido, Pellerius fez suas legiões recuarem e se concentrou em manter o perímetro e o domínio do resto da província. Nem mesmo os poderes de Tauron, no entanto, foram capazes de regenerar sua aparência e o general se viu mutilado e desfigurado para sempre pelos espinheiros de Allihanna. Começou a usar um manto com capuz por sobre a armadura para esconder sua vergonha e muitos passaram a chamá-lo de **Espantalho**, por sua aparência ou por suas falhas. Com o tempo, Pellerius direcionou cada vez mais seus esforços em prol da vingança contra os druidas, e dizem que parte da decadência de Tollon como uma província vem de sua obsessão com o Coração e seus protetores.

O Cadáver da Província

Tollon pode não ser a maior floresta de Arton, mas talvez seja a que resguarda mais esqueletos. Uma massa fria de pinheiros domina a paisagem desde os sopés das Uivantes até sua costa pantanosa, as copas das árvores escondendo as inúmeras manchas de sangue de sua história. É uma terra contestada, sem liderança ou leis, em que minotauros, humanos e outras raças tentam sobreviver em pequenos assentamentos abatidos.

A única cidade que sobreviveu quase intacta à passagem do Império de Tauron e sua retirada foi **Trodarr**, onde os anões de Tollon se estabeleceram. É talvez a única cidade anã de grande importância longe de Doherimm, para onde ex-aventureiros anões cansados do continente se mudavam quando não queriam voltar à Montanha de Ferro. Quando os minotauros atacaram, causaram pouco dano à cidade, que manteve sua autonomia. Muitos desconfiam que os anões estavam em conluio com os minotauros — e não estão distantes da verdade.

Dhorgarrar Smallfeet, o velho fundador da cidade, era um dos maiores armeiros de Arton e encontrou novo fôlego para sua criatividade em Tollon. Ele trabalhava em apenas uma arma por vez e se recusava a admitir ajudantes. No entanto, ao fim da vida aceitou um único aprendiz, o anão **Gravorimm Mantarr**, que por sua vez era um talento natural e assim se tornou um artesão tão bom ou melhor que Dhorgarrar.

Pouco depois do início das Guerras Táuricas, o velho Smallfeet faleceu. Quando o general Pellerius bateu às portas de Trodarr, encontrou um mestre armeiro bem mais disposto a assinar um tratado de armistício envolvendo o fornecimento de armas de qualidade excepcional feitas de madeira Tollon. Assim, foi firmado o **Pacto da Acha** e a cidade dos anões lenhadores continua até hoje fornecendo madeira Tollon ao que sobrou do Império, a mercadores intrépidos e a quem mais ousar trazer uma caravana.

O viajante ocasional pode perceber que, apesar de a travessia da floresta ser perigosa, ainda restam algumas comunidades de sobreviventes tollonienses em meio à névoa dos caminhos. A maior e mais emblemática é **Arantur**, formada por fugitivos da antiga capital Vallahim. Ao longo dos anos, membros do **Conselho de Tollon** mais inteligentes se uniram aos antigos **Patrulheiros de Jeantalis**, caçadores guardiões das rotas de comércio. Conhecedores do terreno, os patrulheiros ajudaram a retirar centenas de pessoas da capital e fundaram uma aldeia fortificada escondida em um mirante a leste da antiga capital. Artimanhas engenhosas e a ajuda de aventureiros com poderosas magias de ocultação ajudaram os fugitivos a manter o local escondido e relativamente seguro. Com os anos, o povo se tornou cada vez mais isolado atrás de suas paliçadas, raramente abrindo os portões para estranhos. Sua líder, **Danna Arantur**, sonha em vingar o assassinato de seu pai **Solast**, antigo rei, mas entende que proteger a aldeia é cada vez mais importante.

Outra comunidade que vale ser mencionada é **Jardim Novo**, formada por fugitivos do ataque a Follen que seguiram ao sul e invadiram um estranho jardim de estátuas. Seu dono, um eremita mudo chamado **Adhurraraim**, os acolheu. Dizem que, desde então o jardim ganhou dezenas de novas estátuas, todas de legionários do Império de Tauron.

A SOMBRA DAS ÁRVORES

De resto, há quase apenas ruínas, fantasmas de cidades e lugarejos fortificados. Ao oeste, Lomatubar jaz como um doente moribundo. Ao leste, os astutos habitantes de Ahlen espreitam, recentemente tendo conquistado um reino vizinho com suas artimanhas. Nesses locais, mercenários e contrabandistas engordam suas bolsas e saqueadores fazem a festa.

Para a Princesa Danna, proteger os seus é mais importante que a vingança

Contrabando é atualmente o modo de vida mais recompensador da região. A Ordem dos Espinhos declarou embargo total à saída de madeira da floresta, atacando com igual ferocidade minotauros e humanos. Enclaves de **lenhadores** tentam preservar o modo de vida de seus ancestrais — respeitando a floresta, mas tirando dela seu sustento. Não é respeito suficiente na opinião dos druidas e esse sustento fica cada vez mais minguado, mas eles se esforçam para viver entre dois mundos opostos.

Os governadores das pequenas comunidades que ainda sobraram tentam desesperadamente manter seus tesouros cheios para pagar por proteção, enquanto os vassalos passam fome ou se revoltam. Muitas dessas revoltas, capitaneadas por heróis improváveis ou grupos de aventureiros, acabam destronando minotauros e as poucas guarnições que tentam manter a autoridade imperial caem como moscas. Algumas vezes, elas são apenas substituídas pelos revoltosos, cujos líderes se declaram senhores da região. Como estradas e trilhas duram pouco antes de serem engolidas pela mata e toda a área é perigosa, às vezes é melhor ficar onde ainda é possível se defender.

Além das criaturas convocadas pela Ordem dos Espinhos e toda sorte de bandidos e saqueadores, ainda é possível se deparar com finntroll e monstros de Megalokk. Em meio a todo esse caos, pequenos cultos de deuses menores antigos se formam e aqueles que possuem uma ligação mais forte com a magia conseguem perceber que há algo se agitando nas profundezas da terra. Muitos boatos correm pelas florestas, alguns sugerindo a presença de corrupção da Tormenta.

Tollon parece condenado a derramar seu próprio sangue de novo e de novo. Como diz um antigo ditado local: “Da terra sai o sangue, o sangue à terra volta”.

FORA
GENUS

IMPÉRIO DE TAURON

A CHAMA DO OESTE

Outrora a maior nação do mundo conhecido, o Império de Tauron era formado por metrópoles de intensa vida urbana, fazendas cujas plantações se estendiam até o horizonte e estradas patrulhadas pelas invencíveis legiões táuricas. Porém, esses tempos de glória ficaram para trás — há poucos anos, a Tormenta atacou a capital do Império.

Quando as nuvens rubras tomaram o céu de Tiberus, os minotauros voltaram todos os seus esforços à defesa da cidade, abandonando as regiões mais afastadas. A autoridade imperial ruiu e a lei, a ordem e a civilização que eram o orgulho táurico aos poucos desapareceram. Nas províncias, governadores gananciosos declararam independência e hoje governam como reis mesquinhos. Nos acampamentos legionários, generais abandonaram sua lealdade a Tiberus e passaram a lutar por seu próprio orgulho. A maior parte do antigo Império é hoje formada por terras assoladas por desertores, escravagistas, tiranos e pelo horizonte sempre vermelho da Tormenta. Terras que precisam desesperadamente de heróis.

HISTÓRIA

A história do Império de Tauron se confunde com a dos minotauros. Os filhos do Deus da Força foram criados em épocas imemoriais como bárbaros poderosos, destinados a ser o povo mais forte de Arton. E, por incontáveis anos, parecia que seu destino se concretizaria, pois as tribos táuricas se espalhavam pelo continente, subjugando todos a seu redor.

Até que, em seu caminho, surgiram os **gigantes**. Os filhos de Tauron eram o povo mais forte de Arton... Mas os gigantes, crias de Megalokk, não eram um povo — eram *monstros*. A força táurica não foi páreo para os colossos e os minotauros foram derrotados. Nos séculos seguintes, serviram aos gigantes, erguendo castelos que tocavam as nuvens, forjando espadas que fendiam o solo. Houve revoltas, mas todas foram debeladas. Ao longo de gerações de servidão, os minotauros aprenderam as técnicas dos colossos, até as dominarem e, por fim, as aprimorarem. Foi um minotauro chamado **Goratikis** o primeiro a perceber que ele e seus irmãos estavam evoluindo, enquanto os gigantes estavam estagnados. Goratikis então entendeu a chave para a vitória. Os minotauros não deveriam usar apenas a força bruta, pois nisso jamais superariam seus algozes. Deveriam usar conhecimento, técnica, disciplina. Não deveriam lutar como monstros, mas como um *povo*.

Goratikis passou anos desenvolvendo um sistema de princípios, que mais tarde batizou de **Tarvica**, com o propósito de unir os filhos de Tauron. Em reuniões clandestinas, discursava para outros minotauros, dizendo que eles deveriam se portar não como indivíduos, mas como parte de algo maior. Enquanto Goratikis era o coração da rebelião, inflamando as mentes e almas dos minotauros, seu principal seguidor, **Tiberus**, era a mente, forjando armas, escudos e, mais do que isso, construindo caminhos secretos, estreitos e tortuosos dentro dos castelos dos gigantes. Passagens labirínticas que os colossos, com suas mentes brutas e diretas, não conseguiriam entender.

Enfim, o dia da revolta chegou. Um gigante era mais poderoso que um minotauro, mas os minotauros lutaram em falanges com uma centena de combatentes — *centúrias*. E um gigante não era mais poderoso que cem minotauros. As armas de Tiberus e principalmente a arquitetura que ele desenvolveu também cumpriram seu papel. Nesse dia, colossos tombaram e castelos queimaram. Uma década de batalhas se seguiu, durante as quais os filhos de Tauron expulsaram as crias de Megalokk para as Montanhas Lannestul, de onde elas jamais saíram.

Após séculos de dominação, os minotauros estavam livres. E mais fortes do que nunca.

O Reino dos Minotauros

Libertos, os minotauros peregrinaram até a margem do Rio dos Deuses — não como uma miríade de bandos, mas como uma nação. Lá, ergueram uma cidade, **Gorakis**, onde Goratikis reinou por 50 anos. Em seu leito de morte, mudou o nome da cidade para **Tiberus**, em homenagem ao seu amado, e o nomeou como sucessor. Sob a tutela de Tiberus, outras cidades foram erguidas — como Calacala, na costa do Mar Negro, e Marma, na fronteira com a Grande Savana. Foi o início de **Tapista, o Reino dos Minotauros**.

Contudo, Tiberus já era velho quando se tornou rei. Não governou por muitos anos e, quando partiu para os reinos dos deuses, não deixou um sucessor. Frente a esse problema, os anciões de Tapista se uniram. Debater em busca de uma solução para o destino do reino se tornou a nova prática. Por fim, lembraram-se das virtudes de Goratikis e de que se libertaram dos gigantes apenas quando lutaram de forma coletiva, não individual. Após o Século do Luto, entenderam que sua nação deveria ser governada não por um, mas por todos. Foi o fim do Reino de Tapista… E o início da **República Tapistana**.

Força Regida por Lei

Nos séculos seguintes, a República Tapistana prosperou. Sob a burocracia, todos os cidadãos sabiam seu lugar e ações eram tomadas apenas após deliberação e debates. Nessa época, os minotauros travaram contato com anões. Os povos compartilhavam traços culturais, como o amor à ordem e ao trabalho duro, e uma aliança surgiu. As duas raças trocaram conhecimentos e, unindo a engenharia criada por Tiberus às técnicas do subterrâneo, os minotauros construíram algumas das maiores maravilhas da superfície de Arton. Travaram contato também com os humanos do Reinado e, após algumas escaramuças e muita diplomacia, se uniram à coalizão.

Quanto mais a República crescia, porém, mais crescia a burocracia. Em certo ponto, havia tantos cargos públicos que eleições ocorriam quase todos os meses — não só para o **Senado**, mas para diversas funções de variada importância. A tomada de qualquer decisão envolvia tantos passos que quase nada era feito em tempo hábil. Parecia que o Estado seria esmagado por seu próprio peso.

De todos os cargos eletivos, o mais importante era o de ***princeps***, ou "primeiro cidadão". O princeps tinha poderes supremos e podia tomar decisões sem o aval do Senado. No entanto, o cargo existia apenas em épocas de crise, como uma invasão ou calamidade, e era automaticamente extinto após o problema ser resolvido. O princeps **Tellos**, um minotauro especialmente influente, mudaria isso. Aproveitando-se de que parte da sociedade táurica estava descontente com a lentidão gerada pela burocracia, Tellos usou de sua força e seu prestígio para mudar o cargo de princeps de temporário para vitalício. Na prática, tornou-se um rei. Quando isso ocorreu, a República Tapistana se tornou república apenas em nome: o Senado continuou existindo, mas sua autoridade ficou limitada a assuntos menores. As grandes decisões passaram a ser tomadas apenas pelo princeps. Foi o início de um período de ditadura que culminou em um dos maiores conflitos militares da história de Arton.

Lei Ditada pela Força

Após a ascensão de Tellos como princeps vitalício, a Tarvica passou a ser vista como uma relíquia antiquada, sendo substituída na maior parte da sociedade por uma crença simplista de que os minotauros eram um "povo escolhido", com "direito divino" de dominar o mundo. Essa deturpação chegou ao extremo quando a escravidão se tornou legalmente aceita, com pessoas capturadas em batalha ou incapazes de pagar suas dívidas sendo forçadas a servir a seus captores ou credores. Minotauros poderosos passaram a ter haréns de humanas e elfas. Quando **Aurakas**, um descendente de Tellos, se tornou princeps, a força e a soberania já não eram mais usadas como um caminho para a civilização, mas como um fim em si mesmas.

Em meio a isso tudo, havia um pequeno reino insular, **Hershire**. Situado no extremo oeste do Reinado, era uma terra pacata e bucólica, conhecida no resto do mundo apenas pelo gorad, um doce típico que produzia e comercializava com reinos próximos. Mas isso estava prestes a mudar, pois em Hershire se acendeu uma fagulha que logo se tornou um incêndio e se alastrou por todo o oeste de Arton.

AS GUERRAS TÁURICAS

As tensões começaram quando uma caravana de minotauros que comercializava em Hershire foi atacada por salteadores. Os mercadores foram mortos e a República Tapistana exigiu que a coroa local levasse os criminosos à justiça. Quando o pequeno reino se mostrou incapaz de cumprir tal demanda, as legiões táuricas tomaram o assunto em suas mãos. Em poucos meses, todos os bandidos haviam sido capturados e executados. Os minotauros deixaram uma legião guarnecendo o território de Hershire; em troca, começaram a cobrar tributo do reino. Na prática, transformaram Hershire em um protetorado.

O que poderia ser ruim para o pequeno reino acabou se mostrando um bom negócio. O tributo cobrado era alto, mas com as estradas patrulhadas pelos legionários, o comércio de gorad floresceu. Hershire passou a exportar a guloseima para todo o Reinado e além, enchendo de ouro os cofres do castelo real. Mas as imposições táuricas não pararam nas taxas de proteção: sendo um protetorado, Hershire se viu obrigado a aceitar as leis tapistanas, incluindo a legalização da escravidão. A maioria do povo foi contra tal atrocidade, mas fazendeiros gananciosos viram nisso uma oportunidade de aumentar ainda mais seus lucros e começaram a usar mão de obra escrava em suas plantações de gorad. Isso foi o estopim da revolta contra a "proteção" de Tapista.

O barão **Fheller Rautin**, um senhor de terras de Hershire, foi até o castelo real e pediu para o rei, **Jedmah Roddenphord**, banir a escravidão do reino. Jedmah ignorou o pedido — seu reino estava seguro e próspero; para ele, a situação era confortável. Fheller então viajou até Deheon, onde fez um pronunciamento no Palácio Imperial, exigindo represálias à captura e uso de escravos em Hershire. Já cansado de guerras e matanças, o Rei-Imperador da época, Thormy, enviou emissários à República Tapistana em busca de uma solução diplomática. Porém, quando meses se passaram sem que nada de concreto acontecesse, o barão Fheller Rautin se cansou de esperar e desapareceu de sua propriedade, levando seus filhos e todos os seus guardas. Poucos dias depois, atacou um acampamento legionário em Hershire, com o objetivo de expulsar os minotauros e libertar os escravos locais. Fheller era um nobre valente, mas era apenas um. Seus filhos eram cavaleiros, mas jovens e inexperientes. E seus guardas, vivendo em um reino protegido pelos minotauros, nunca haviam visto combate real. Na batalha que se seguiu, todos os humanos foram mortos. Alguns dizem que era esse o objetivo do barão.

A República Tapistana exigiu uma resposta de Hershire. O Rei Jedmah decretou que as ações do barão eram atos ilegais, não sancionados pela coroa do reino. Mas nem todos os nobres foram tão covardes. Inflamados pelo martírio do barão Fheller Rautin, outros senhores de terras da região convocaram suas guardas e contrataram grupos de aventureiros, com os quais formaram um pequeno exército para combater a escravidão. Não bastasse o apoio desses nobres locais, escravos também se revoltaram, atacando propriedades rurais e casas de comércio de gorad. Sobreviventes apontaram o líder do movimento como sendo um humano ex-escravo chamado **Razthus Quebra-Muros**.

Império de Tauron

Nome Oficial: Império de Tauron.

Lema: "A Força É um Escudo".

Brasão: de ouro, um touro passante de negro tornado sobre um relâmpago de vermelho em faixa e ardente do mesmo.

Gentílico: tapistano.

Capital: Tiberus.

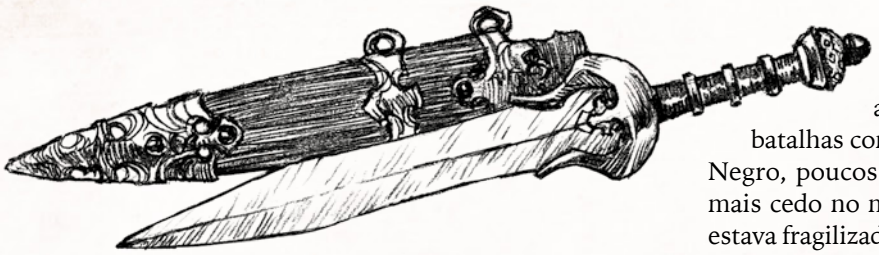
Forma de Governo: república triunviral.

Regente: triunvirato eleito pelo Senado (atualmente, Kelskan, Pérola Aurelius Lomatubarius e Glabo Varaxus Tirvanius).

População: 9.500.000.

Raças Principais: minotauros, elfos, humanos.

Divindades Principais: Khalmyr, Arsenal, Allihanna, Tanna-Toh.



Após matar fazendeiros escravagistas, Razthus teria declarado: "As próximas remessas de gorad serão adoçadas com sangue".

Afrontada, a nação táurica foi obrigada a responder com aço, sob risco de ver revoltas similares em seu próprio território. Despachou mais legiões para Hershire, iniciando um conflito longo e sangrento no reino. Os minotauros eram mais poderosos, mas os rebeldes conheciam o terreno e usavam táticas de guerrilha. Por fim, a força venceu: os legionários dizimaram o exército dos nobres e afugentaram os rebeldes de Razthus. Então invadiram o castelo real e depuseram o Rei Jedmah. Prisioneiro dos minotauros, Jedmah enfim entendeu que a escravidão não era, no fim das contas, um bom negócio. O princeps Aurakas apontou um governador minotauro como autoridade local e mudou o nome do reino para **Tragematum**. A pequena ilha deixou de ser uma nação do Reinado para se tornar a primeira província do recém-formado **Império de Tauron**.

O Rei-Imperador Thormy enviou diplomatas, exigindo que Hershire fosse liberto. Os minotauros responderam que haviam atacado em legítima defesa, mas devolveriam o território se o Reinado ajudasse na captura de Razthus Quebra-Muros. A essa altura, Razthus era um herói do povo e Thormy não poderia prendê-lo sem parecer um tirano. Houve muitas idas e vindas de cartas e emissários, mas nenhum acordo foi obtido. As tensões se acumularam. Por fim, Aurakas percebeu que havia atingido um ponto sem volta — se cedesse às demandas do Reinado, perderia sua autoridade. Sem opção de recuar, o único caminho era em frente.

Nos meses seguintes, as legiões marcharam. Uma a uma, as nações do oeste do Reinado caíram e foram transformadas em províncias do Império de Tauron: **Petrynia**, **Fortuna**, **Lomatubar**, **Tollon**. A partir de Tollon, os minotauros invadiram Deheon e sitiaram a capital, Valkaria. O Rei-Imperador Thormy então tomou uma decisão surpreendente: abdicou do trono e se entregou como refém, com as condições de que as hostilidades cessassem, as legiões recuassem de Deheon e os habitantes das nações conquistadas fossem tratados como cidadãos do novo Império de Tauron, não podendo assim ser escravizados. Sabendo que aquela barganha era boa demais para ser recusada, Aurakas aceitou a oferta.

Muitos se perguntam por que Thormy não lutou. A verdade é que, após diversos conflitos no leste — as batalhas contra os exércitos aberrantes de Crânio Negro, poucos anos antes, e a Marcha de Arsenal, mais cedo no mesmo ano — o Exército do Reinado estava fragilizado. Talvez o Rei-Imperador pudesse ser vitorioso, talvez não. Qualquer que fosse o resultado da batalha, ele sabia que dezenas de milhares morreriam. Frente a isso, Thormy escolheu a paz. Com seu tratado, selou o fim das Guerras Táuricas, um conflito causado por erros diplomáticos, pela ganância de um rei, pela impulsividade de um barão e pela arbitrariedade de um princeps. Também cumpriu uma parte da ancestral profecia da Flecha de Fogo: "quando um rei partir sua coroa em duas". Por fim, abriu caminho para a ascensão da próxima soberana do Reinado, que governa até os dias de hoje: a Rainha-Imperatriz Shivara.

Era Imperial

Nos meses após as Guerras Táuricas, o Império de Tauron solidificou seu domínio sobre os territórios conquistados. Os antigos reinos foram transformados em províncias, com seus regentes sendo substituídos por governadores minotauros. Como mostra de cortesia, os regentes não foram executados ou presos; em vez disso, mantiveram suas posições, mas de forma cerimonial, com pouco ou nenhum poder concreto. Cada província também recebeu uma ou mais legiões para manter a lei e a ordem. Apesar dos esforços táuricos, alguns lugares jamais foram conquistados: repleta de aventureiros, a cidade costeira de **Malpetrim** se manteve livre e independente. Perdida em meio a uma vastidão de planícies poeirentas, a cidade fora da lei de **Smokestone** jamais foi descoberta pelas legiões.

Sob o domínio imperial, o povo das províncias sofria com leis severas e impostos pesados. Contudo, vivia sob uma sociedade mais ordeira e, desde que se submetesse, mais segura. Os minotauros eram senhores rígidos, mas não cruéis — pelo menos não em sua maioria. E, dentro dos termos do acordo de Thormy, os antigos habitantes do Reinado foram tratados como cidadãos do Império, não como um povo conquistado. Assim, estavam protegidos pelas leis tapistanas e não podiam ser punidos sem julgamento.

Havia, porém, a questão da escravidão. A atrocidade, que sequer deveria existir na segundo os princípios da Tarvica, era um flagelo na terra. Pela lei, apenas condenados, devedores e prisioneiros de guerra podiam ser escravizados; na prática, escravagistas emboscavam viajantes e atacavam aldeias para capturar e vender pessoas em mercados clandestinos. Focos de resistência surgiram, com rebeldes lutando em busca da liberdade.

Eventuais revoltas não impediram o Império de se tornar uma das principais potências de Arton. Nessa época, Tauron, o Deus da Força e criador dos minotauros, ascendeu à liderança do Panteão, tomando o lugar de Khalmyr, o Deus da Justiça. Parecia que nada seria capaz de impedir a expansão táurica pelo resto do mundo.

Mas então uma tempestade caiu sobre Tiberus, a capital do Império.

Império em Ruínas

Enquanto os minotauros expandiam seus domínios, outro povo acumulava tragédias. Os **elfos**, que já haviam sido expulsos de suas terras pelos duyshidakk, agora viam o reino divino de Glórienn ser tomado pela Tormenta. Tantos desastres fizeram a Deusa dos Elfos perder seu posto como divindade maior do Panteão e se tornar uma deusa menor. Apavorada, Glórienn aceitou a proposta de Tauron: tornar-se sua protegida… e escrava. Muitos elfos seguiram os passos da deusa e rumaram para o Império de Tauron, onde entregaram sua liberdade em troca de segurança. Tornaram-se tutores, concubinos, conselheiros, gladiadores ou mesmo trabalhadores braçais.

Foi então que **Gwen**, uma elfa aventureira, decidiu fazer algo contra a apatia de seu povo. Ela foi para Tiberus, onde se uniu a rebeldes abolicionistas para acabar com a escravidão e fazer os elfos recuperarem seu amor-próprio. Enquanto isso, Glórienn tinha seus próprios planos. No entanto, em vez de liberdade, a Deusa dos Elfos buscava apenas um mestre mais poderoso, traindo Tauron por **Aharadak**. A rebelião liderada por Gwen e a traição perpetrada por Glórienn culminaram com o surgimento de uma **área de Tormenta** em Tiberus e um combate titânico entre Tauron e Aharadak, que terminou com a morte do Deus da Força e a ascensão do Deus da Tormenta ao Panteão. Os eventos cataclísmicos mataram dezenas de milhares, incluindo o princeps Aurakas. Apesar de tudo, os minotauros não abandonaram a capital. Em vez disso, lutaram por cada rua da metrópole e resistiram. Muito por conta do sacrifício de Tauron — feito de rocha vulcânica, o colossal cadáver do deus jaz até hoje na cidade, sua energia divina residual impedindo que a área de Tormenta se expanda por toda Tiberus.

Com Tauron e Aurakas mortos e Tiberus sob ataque incessante de demônios, uma onda de revoltas se espalhou pelas províncias. O Império estava prestes a cair. Foi nesse momento sombrio que os senadores sobreviventes tomaram uma série de medidas enérgicas. Baniram a escravidão e o cargo de princeps, passando para um sistema com três regentes eleitos, e convocaram as legiões que se mantiveram leais de volta à capital, para ajudar na luta contra a Tormenta. Com isso, abandonaram as províncias à própria sorte, mas recuperaram um pouco de normalidade na cidade.

Os mais cínicos dizem que a escravidão foi proibida apenas porque a maioria dos escravos já havia fugido — e os que ficaram teriam mais motivação para defender Tiberus se fossem cidadãos. Porém, outros dizem que essa mudança ocorreu porque os senadores lembraram os princípios da Tarvica e entenderam que a escravidão não tinha lugar em uma sociedade que prosperara priorizando o coletivo. Esses minotauros admitem que a nação táurica nunca esteve tão fraca desde quando o povo foi dominado pelos gigantes. Mas também dizem que, ao retomar as tradições, esse povo aguerrido está no caminho certo para recuperar sua própria força.

GEOGRAFIA

O coração do Império de Tauron se situa no vale fértil formado pelo Rio dos Deuses quando este passa ao lado das Montanhas Uivantes. A maior parte do terreno é formada por planícies com solo propício para o plantio de cereais e frutas, pontuadas por colinas, bosques e florestas. O clima varia: frio a sudeste (devido às Uivantes), quente e árido a nordeste e tropical a oeste.

O Império de Tauron possui poucas cidades, mas cada uma delas é muito grande. Entre as cidades, há vastas fazendas construídas ao redor de luxuosas propriedades rurais chamadas ***villas***. Muitas dessas propriedades jazem abandonadas ou se tornaram esconderijo de bandidos, escravagistas, monstros ou mortos-vivos.

Mais do que qualquer reino em Arton, o terreno do Império de Tauron é entrecortado por estradas largas, pavimentadas e labirínticas, possibilitando viagens rápidas (quando você é um minotauro, é claro!) de um lugar para outro. No auge do Império, as estradas eram seguras, com constantes patrulhas de legionários. Hoje, com as poucas legiões remanescentes ocupadas com a defesa da capital, viajar pelas estradas é uma aventura por si só.

POVO & COSTUMES

Como esperado, o Império de Tauron é dominado pelos minotauros e a maior parte dos ricos e poderosos pertence a essa raça. Porém, como existem **apenas minotauros do sexo masculino**, eles não são a maioria em termos populacionais, com elfos e humanos existindo em quantidade similar — especialmente mulheres, em muitos casos como esposas dos minotauros. Além disso, sendo uma sociedade urbana e cosmopolita, é comum ver seres de raças variadas andando pelas ruas movimentadas das cidades imperiais.

Cidadãos de classe social elevada costumam trajar sandálias e togas — um tipo de manto de lã, geralmente branco. Já trabalhadores usam túnicas simples. Tapistanos também valorizam trajes militares, mesmo quando seu tempo de serviço nas legiões já terminou.

Seguindo os princípios filosóficos que regem sua sociedade, a maior parte dos cidadãos é composta de servidores públicos (burocratas, militares, políticos) ou produtores (lavradores, pescadores, artesãos). Comercializar é visto como um ato de fraqueza e, embora haja minotauros mercadores, a maioria dos comerciantes no Império pertence a outras raças, especialmente anões e hynne.

Como seria de se esperar, Tauron era o deus mais cultuado no Império que levava seu nome, e até hoje há muitos monumentos honrando o Touro em Chamas. Após a morte do Deus da Força, a maioria dos minotauros passou a cultuar **Khalmyr** ou **Arsenal**. Os que seguem o Deus da Justiça acreditam que a sociedade deve se basear na lei e na ordem; já os devotos do Deus da Guerra defendem que o Império só poderá se erguer pela força das armas.

Nas plantações do interior, **Allihanna** é popular como deusa da fertilidade e da agricultura, tomando o lugar tradicional de Lena. Já nos centros urbanos, **Tanna-Toh** é bastante louvada, especialmente pelos escribas e burocratas do governo imperial.

Além desses, diversos outros deuses são cultuados no Império. Muitas famílias cultuam seus ancestrais e, nos clãs mais nobres e antigos, não é raro que chefes de família ascendam ao posto de deuses menores, servindo como divindades domésticas.

A TARVICA DE GORATIKIS

A Tarvica, a filosofia criada por Goratikis, foi a fundação sobre a qual os minotauros ergueram seu reino e, posteriormente, a República Tapistana. Consiste em sete princípios que determinam como um minotauro deve agir e tem como objetivo fortalecer o coletivo, seja uma família, um exército ou uma nação. Apesar de existir há séculos, a Tarvica ainda é motivo de debate entre filósofos, que divergem sobre como interpretá-la. Alguns defendem, por exemplo, que Goratikis estipulou uma ordem para os princípios, sendo o primeiro (Força) o mais importante; já outros dizem que todos têm o mesmo peso e que Goratikis os escreveu em uma ordem apenas porque, bem, não podia escrever todos ao mesmo tempo. Seja como for, essa filosofia rege a sociedade táurica. Obviamente, nem todo minotauro segue os princípios — assim como nem todo humano segue as leis do Reinado. Mas os membros mais distintos do Império de Tauron vivem de acordo com eles. Ou, pelo menos, assim o dizem…

De um ponto de vista humano, a Tarvica talvez pareça inconsistente, pois os princípios podem ser usados para justificar tanto atos bondosos quanto malignos. A verdade é que a sociedade táurica como um todo não se importa com o Bem e o Mal. Isso não significa que os minotauros, enquanto indivíduos, não sejam bondosos ou malignos e, especialmente, *não justifica atrocidades!* Um ato cruel continua sendo cruel, independentemente de ser socialmente aceito. Minotauros honrados se focam nos aspectos benévolos dos princípios, enquanto os perversos os distorcem em benefício próprio — e podem ascender no Império de formas inconcebíveis para um habitante do Reinado.

OS PRINCÍPIOS DA TARVICA

Força. Força física, mas não apenas isso, como muitos forasteiros acreditam; também força de vontade e de caráter. Um minotauro jamais deve duvidar de suas decisões. Um minotauro segue sempre em frente; se seu plano se mostrar ruim, arcará com as consequências disso, com a serenidade de ter agido conforme suas convicções. Críticos do sistema dizem que esse princípio é apenas uma desculpa para ser teimoso; defensores argumentam que aquele que questiona suas próprias escolhas fica vagando para frente e para trás na estrada da vida, sem jamais chegar a lugar algum. Esse princípio não possui um aspecto bondoso e um maligno, visto que a força por si só não é boa nem má; o que você faz com ela é que define a ética de seus atos.

Soberania. Autoridade sobre os outros. Para minotauros bondosos, esse princípio consiste na capacidade de organizar as pessoas e então direcioná-las a um propósito maior. Já para minotauros malignos, justifica agressão, dominação militar e tirania. Embora discordem dos meios, ambos concordam com o fim — o coletivo é mais forte que o indivíduo.

Zelo. Capacidade de proteger os mais fracos. A lógica filosófica para isso é que um coletivo pode existir apenas se os mais fortes protegerem os fracos; sem isso, os mais fracos cairão e o coletivo ruirá. Novamente, minotauros malignos usam esse princípio como justificativa para atos de opressão — dizem que estão "protegendo" uma pessoa, quando na verdade estão tomando decisões por ela. Já minotauros bondosos entendem que defender alguém não justifica tirar dessa pessoa o direito a suas próprias escolhas.

Obediência. Capacidade de acatar as decisões dos mais fortes. Importante entender que, para os minotauros, sempre haverá alguém mais forte. Um plebeu fraco e desarmado deve obediência a um legionário. O legionário segue as ordens de seu legado. O legado acata as decisões do Triunvirato. Os membros do Triunvirato agem conforme as leis feitas pelo Senado. E os senadores são escolhidos pelo povo, do mais rico patriarca ao mais humilde plebeu, em um complexo e infinito ciclo de obediência.

Austeridade. Frugalidade e temperança. Historiadores creem que esse princípio foi criado por Goratikis para incentivar a economia de recursos durante a rebelião contra os gigantes, mas seu propósito é ainda mais profundo: para Goratikis, quando um indivíduo busca luxos desnecessários, prejudica outros do coletivo. Esse é o princípio mais convenientemente "esquecido" por boa parte da sociedade táurica. Aqueles que o seguem muitas vezes são respeitados pela frente, mas tachados como radicais excêntricos pelas costas.

Labor. Persistência e trabalho duro. Goratikis sabia que os minotauros jamais se libertariam do jugo dos gigantes sem se empenhar ao máximo — contando apenas com sua força inata, não derrotariam seus algozes, que eram fisicamente mais poderosos. Assim, instaurou na mente de seu povo a ideia de que, para alcançar um grande objetivo, a dedicação importa mais do que o talento. Para minotauros que seguem esse princípio piamente, o esforço de uma pessoa é mais importante do que o resultado de suas ações — alguém que falhe em sua tarefa, mas tenha se dedicado a ela, é mais bem-visto do que alguém que seja bem-sucedido sem esforço.

Civilidade. Capacidade de viver em sociedade — respeitar os outros, agir em prol do bem comum, conhecer seu lugar e fazer o que é esperado. Minotauros malignos usam esse princípio para impedir que aqueles menos afortunados ascendam socialmente. Já os bondosos entendem o contrário e usam seus recursos para que todos tenham mais oportunidades na vida. De certa forma, este princípio é uma consequência de todos os outros e representa o objetivo final desse sistema filosófico — fortalecer o coletivo. Por conta dele, o serviço público, seja como um burocrata no palácio de Tiberus, seja como um legionário nos muros da cidade, é visto como a ocupação mais nobre de todas.

GOVERNO

A nação táurica surgiu como um reino. Porém, após a morte do segundo rei, tornou-se uma república, governada por um Senado eleito pelos cidadãos. Nos anos que antecederam as Guerras Táuricas, era uma república só em nome; na prática, era uma ditadura. Isso porque, embora o Senado ainda existisse, o poder residia no princeps, um cargo vitalício e com autoridade absoluta. Após o ataque da Tormenta, os minotauros perceberam que a única esperança residia na união da sociedade. Com isso, o cargo de princeps foi extinto e o poder voltou ao Senado. Para acelerar a tomada de decisões, o Senado elegeu um **Triunvirato**, responsável pelas decisões executivas do governo.

Atualmente, o Triunvirato é formado pelos minotauros **Kelskan** e **Glabo Varaxus Tirvanius** e pela sereia **Pérola Aurelius Lomatubarius**. Pérola é filha adotiva do Senador Gaius Aurelius Lomatubarius, morto durante o ataque da Tormenta. Ela herdou a riqueza e a influência do pai e usa ambas para tornar as leis do Império mais justas e igualitárias, especialmente com membros de outras raças. Kelskan é o antigo sumo-sacerdote do Deus da Força e um herói do ataque da Tormenta. Embora não possua mais poderes divinos, ainda é um combatente temível e poucos ousam questioná-lo. Já Glabo Varaxus é o único membro do Triunvirato que era um senador antes do ataque da Tormenta. Descendente de uma longa linhagem de políticos, defende a tradição e uma volta à "era dourada" quando apenas minotauros possuíam poder e autoridade. Pérola e Glabo discordam em quase tudo e estão sempre envolvidos em tramas um contra o outro. Aventureiros astutos podem servir a um dos dois, descobrindo os segredos do rival — um trabalho lucrativo, mas perigoso.

Já no Senado, uma das figuras de destaque é **Miro Lirius Velarius**, um minotauro orador que é hoje um embaixador imperial. Miro ascendeu ao seu posto por aclamação popular, representando pautas da plebe, e é um aliado político de Pérola Aurelius. Seu projeto atual é retomar as tratativas diplomáticas com Ubani, em busca de aliados contra a Tormenta. A ala conservadora do Senado faz forte oposição a isso, por considerar que tal ação colocaria os minotauros em uma posição de fraqueza.

O Triunvirato: uma das maiores autoridades políticas de Arton

LOCAIS IMPORTANTES

TIBERUS (CAPITAL)

A maior metrópole do oeste, Tiberus é a sede do poder do Império de Tauron. Além disso, é a única cidade conhecida atacada pela Tormenta… e ainda habitada!

Em Tiberus, a maior parte da população vive em **prédios de apartamentos**. Esta é uma das poucas cidades de Arton com esse tipo de residência, usada aqui pela falta de espaço que afligiu a capital durante o auge do Império. Como minotauros têm medo de altura, os andares superiores eram usados pelos mais pobres e hoje a maioria deles está abandonada ou virou esconderijo de gangues. Já os ricos e poderosos vivem em mansões com uma arquitetura distinta: construções largas e baixas, de apenas dois andares, que por fora parecem um pequeno forte, com paredes externas grossas e sem janelas, que funcionam como muralhas. Por dentro, são belas e luxuosas, com jardins internos, átrios elegantes, espelhos d'água e muitas estátuas e vasos de flores.

Além dos prédios e das mansões, Tiberus é famosa por seus gigantescos **aquedutos**, que abastecem fontes e **banhos públicos**. Os próprios banhos são parte importante da cidade, sendo pontos de encontro para lazer e negócios. Toda essa água escoa para o **esgoto**, o maior do mundo conhecido e uma verdadeira masmorra abaixo da cidade. Outras construções de destaque são o **Senado**, um prédio largo de mármore e repleto de estátuas; o **Fórum**, um mercado público e o lugar mais movimentado da cidade, e o **Coliseu de Tiberus**, sede dos combates de gladiadores. Contrastando com a grandiosidade dos prédios, as ruas de Tiberus são especialmente estreitas, o que torna a cidade labiríntica — não são poucos os visitantes que já se perderam em seus incontáveis becos e ruelas.

Antes da Tormenta, Tiberus era uma das cidades mais cosmopolitas de Arton. Abrigava uma infinidade de prédios, lojas, oficinas, santuários e mansões. Hoje, todos os bairros na zona norte estão tomados pela Tormenta. De qualquer ponto da cidade é possível ver as nuvens rubras; a qualquer hora do dia é possível escutar suas trovoadas. Os demônios, no entanto, estão contidos por barricadas patrulhadas por legionários, que não deixam ninguém passar. Porém, tanto por baixo quanto por cima das ruas — pelos esgotos ou pelo topo dos prédios — é possível chegar à área de Tormenta. Esse caminho é feito por aventureiros ousados, em busca de relíquias táuricas perdidas, e por cultistas dispostos a entregar sua alma e sanidade pelo poder da Tempestade Rubra. Existem também aqueles que vêm de longe apenas para combater a Tormenta, porque é o certo a fazer. É o caso de **Aska Winter**, uma cavaleira humana que veio das Estepes da Aflição para continuar a luta contra os lefeu após o fim da área de Tormenta de Zakharov.

A cidade é cercada por muralhas espessas de cinquenta metros de altura. Contudo, a maior defesa de Tiberus não está em seu perímetro, mas em seu interior: os pedaços do **corpo de Tauron**. Quando veio ao mundo para lutar contra Aharadak, o Deus da Força assumiu a forma de um titã incandescente, feito de pedra vulcânica. Quando morreu, seu corpo se apagou e se despedaçou. Hoje, por toda a cidade é possível encontrar blocos vulcânicos com mais de dez metros de altura — pedaços dos membros e do torso do deus. O corpo jaz inerte, mas ainda emite energia divina. Segundo alguns, essa energia é o que impede a área da Tormenta de se expandir e tomar a cidade inteira.

MARMA

Situada à margem do Rio dos Deuses, no nordeste do reino, Marma é um importante ponto comercial do Império de Tauron. Recebe barcos provenientes do Rio dos Deuses, caravanas que cruzam a Grande Savana e é um dos pontos de parada de Vectora. Esse tráfego de viajantes possibilita a existência da taverna *O Machado e o Florete*, de posse do guerreiro **Axel Heavyaxe**, um sulfure que saiu da miséria através de sua força. O estabelecimento é bem conhecido tanto pela qualidade de sua bebida quanto por ignorar a maior parte das leis do Império…

Marma é uma cidade fortificada, com muralhas altas equipadas com balistas. Precisa ser assim, para repelir os monstros provenientes da **Floresta de Megalokk**. Suas legiões estão sempre em prontidão, mas desde o ataque da Tormenta, não conseguem patrulhar todo o território. Por isso, grupos de aventureiros são contratados para caçar criaturas que estejam ameaçando a cidade, especialmente durante a chegada de barcos, caravanas ou do próprio Mercado nas Nuvens.

CALACALA

A terceira maior cidade táurica é um grande porto e, assim como Marma, um importante ponto comercial. Em seus enormes estaleiros ancoram navios do Império, do Reinado e de lugares ainda mais distantes, levando e trazendo mercadorias de todo tipo. Um gigantesco **farol**, talvez o maior de Arton, oferece sinalização para que os navios cheguem a seu destino.

Infelizmente, tanto movimento atrai **piratas**, que infestam as águas do Mar Negro. O Império de Tauron

possuía uma marinha poderosa, com galés movidas a remo. Desde o ataque da Tormenta, a maior parte dos navios está abandonada, sem pessoas suficientes para tripulá-los. Aventureiros têm sido contratados pelo prefeito, o minotauro **Rulinus**, para caçar os fora da lei — a pena para pirataria é a prisão em gaiolas de ferro penduradas no quebra-mar de Calacala, até que o condenado morra de fome ou seja tragado pelas ondas.

Um lugar mais prazeroso para se visitar são as **Termas**. Uma colina a leste da cidade abriga um palácio de mármore com piscinas de água quente, ricamente decoradas com estátuas de deuses e criaturas marinhas. É um dos lugares mais luxuosos e caros de Arton, e recebe muitos nobres e mestres de guilda, com todas as intrigas que os acompanham. Aventureiros podem ser contratados para escoltar ricaços em visita ou para bisbilhotar e arrancar segredos de outros visitantes.

Minas de Tile

Um complexo de minas, Tile é o maior produtor de mármore, carvão, ferro, ouro e prata do Império. Anos atrás, as minas eram operadas por escravos "problemáticos", enviados para cá para terminar seus dias de forma nem um pouco agradável. Hoje, os mineradores são trabalhadores remunerados, comandados pelo anão **Canivete Wolfus**. Eles ergueram uma comunidade perto das minas, mas, sem legiões disponíveis para fornecer segurança, estão vulneráveis a ataques de bandidos e monstros. Como se os perigos externos não bastassem, muitas das galerias subterrâneas estão infestadas de criaturas hostis — incluindo mortos-vivos gerados pela dor e sofrimento dos escravos que lá morreram.

Villa Vorgunia

Situada a um dia de viagem de Tiberus, esta é a propriedade de campo da tradicional família Vorgunia, cujo patriarca, Turius Vorgunia, é um senador respeitado. À primeira vista, é uma villa típica: uma construção baixa e larga, cujas paredes externas funcionam como muralhas e cujo interior é repleto de labirintos ornamentais e piscinas. Tudo é próspero e fértil. Alguém na propriedade poderia esquecer dos problemas pelos quais o Império passa atualmente.

A fonte de toda essa riqueza, porém, é a crueldade do Senador Turius. Assim como o Triúnviro Glabo Varaxus, de quem é aliado político, Turius nunca aceitou o fim da escravidão. Para ele, não faz sentido que minotauros distintos não possuam servos sob seu total comando. Pensando nisso, usou a riqueza de sua família para contratar escravagistas, que se aproveitam da falta de patrulhas nas estradas para capturar pessoas e escravizá-las na Villa. Aqui, Turius organiza leilões clandestinos para outros minotauros ricos e malignos. O negócio se mostrou lucrativo e Turius tem aumentado a escala da operação. Hoje, possui um exército de capangas, incluindo até mesmo conjuradores, e diversas prisões no interior do Império onde mantém suas "mercadorias". Os escravos mais valiosos, porém, são mantidos em túneis subterrâneos dentro da própria Villa Vorgunia.

Charco de Possum

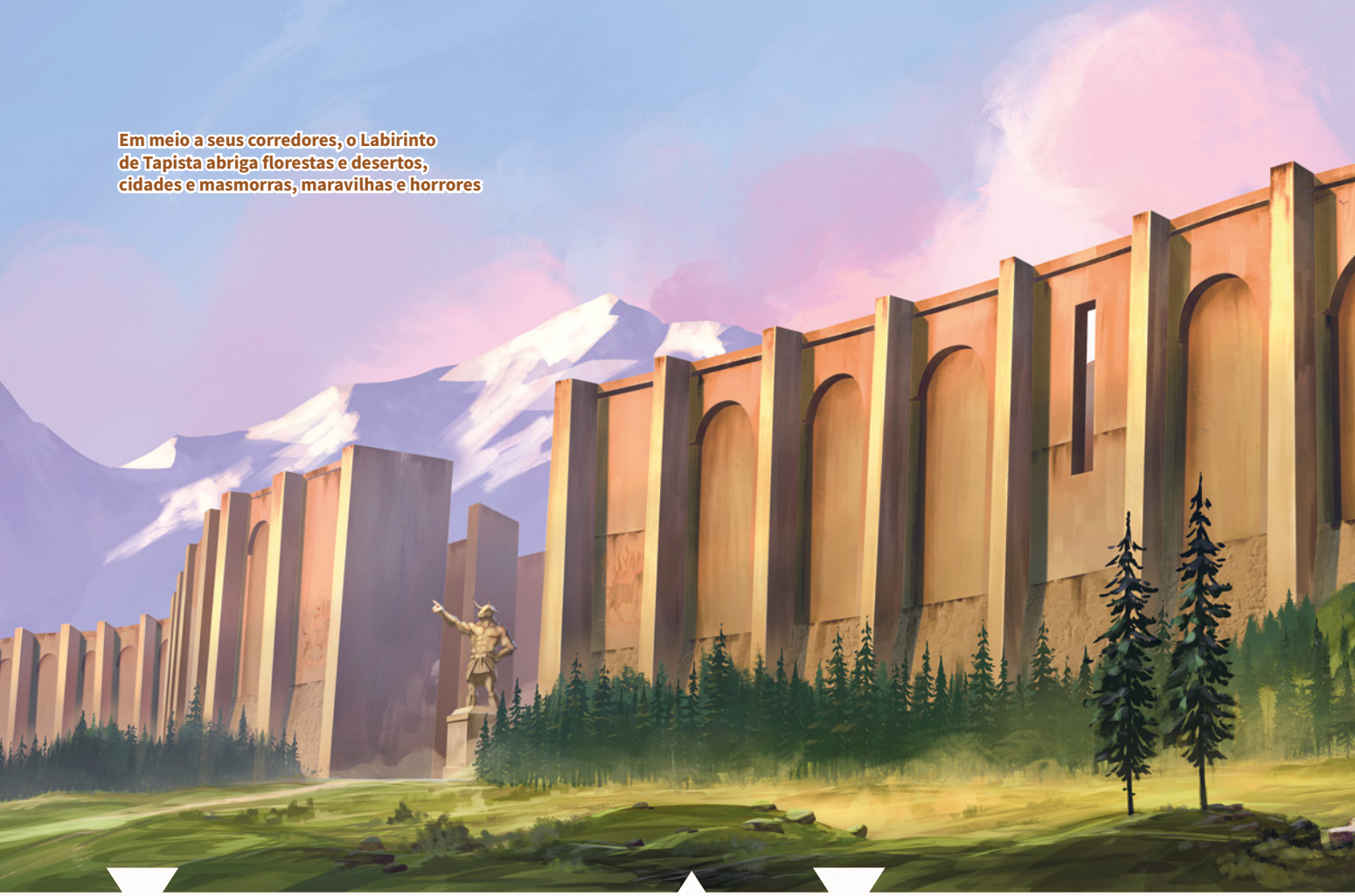
Este pântano é formado por uma região alagada do Rio dos Deuses. As estradas o circundam — poucos se arriscam a penetrar em seu interior, onde se sabe existir monstros, incluindo hidras e dragões. Também se suspeita de que um grande **culto de bruxas** se esconda no local, celebrando rituais profanos para deuses como Tenebra e Sszzaas. Alguns senadores já contrataram aventureiros para escoltá-los até as profundezas do charco, em busca do culto. Que tipo de negócios poderiam políticos tão renomados ter com bruxas tão vis?

Floresta de Megalokk

Esta região de matas densas e fechadas é habitada por feras e monstros gigantes, que eventualmente partem em busca de comida, atacando viajantes, fazendas e até mesmo os muros das cidades. No auge do Império, legiões e caçadores de monstros contratados pelo Senado mantinham as criaturas sob controle. Hoje em dia, elas vagam quase livremente pelas estradas e campos.

Além de seres irracionais, a região é habitada por **minotauros selvagens**, que nunca abraçaram a civilização. Hoje são praticamente um povo à parte — maiores, mais peludos e mais fortes, mas também primitivos. Com as recentes atribulações do Império, alguns cidadãos tapistanos têm escutado rosnados no fundo de suas mentes. As vozes guturais os incentivam a abandonar a civilização, que teria falhado com eles, e a viajar para as profundezas da floresta, onde um poder primordial os aguarda. Ninguém sabe quem está enviando essa mensagem: talvez a mata esconda um culto ao Deus dos Monstros em busca de novos membros? Talvez o próprio Megalokk queira assumir os minotauros como seus afilhados, já que esse povo não mais possui um deus patrono? Seja como for, talvez haja mesmo uma força natural a ser encontrada e adquirida. Mas, seja qual for a origem dela, a jornada para alcançá-la envolve desbravar a mata densa — e os monstros famintos que aqui habitam.

Ojumajele
UBANI
(GRANDE SAVANA)
LABIRINTO DE TAPISTA
FLORESTA DE RAZLEN
FLORESTA DE MEGALOKK
FLORESTA DE NARINILLA
IMPÉRIO DE TAURON
Marma
CHARCO DE POSSUM
Minas de Tile
Rio dos Deuses
O Grande Lago
UIVANTES
Villa Vorgunia
Tiberus
Grutas de Zalah
Calacala
TRAGEMATUM
PETRYNIA
FORTUNA
LOMATUBAR
Altrim
Smokestone (?)
Nimbarann
Barud
Nova Malpetrim
Lysianassa
FLORESTA DE TOLLON
GALRASIA
MAR NEGRO
0
100
400 km



Em meio a seus corredores, o Labirinto de Tapista abriga florestas e desertos, cidades e masmorras, maravilhas e horrores

Grutas de Zalah

Estas cavernas aparentemente escavadas pelo mar na verdade são a entrada para um vasto complexo subterrâneo, com passagens que podem levar a pontos distantes do Império — e, dizem, até mesmo a Doherimm. As Grutas são habitadas por uma grande variedade de criaturas, como crustáceos gigantes, trolls marinhos e um considerável número de mortos-vivos. Estes últimos são provenientes de naufrágios provocados por sereias que atraem barcos para os recifes próximos. Apesar disso, alguns piratas usam as Grutas como esconderijo.

Exploradores ousados, que foram até as profundezas das cavernas, dizem ter visto sinais de uma cidade subterrânea repleta de estátuas perfeitamente esculpidas. Talvez uma comunidade de **medusas**? Em eras passadas, este povo habitava as planícies do que viria a ser o Reino de Tapista, mas foram chacinadas por minotauros cruéis e gananciosos em busca de suas riquezas. É possível que algumas tenham sobrevivido e buscado refúgio neste subterrâneo. Se isso for verdade, explicaria o nome do lugar — Zalah seria uma matriarca das medusas. Restaria apenas uma pergunta: elas agora querem viver em paz... ou almejam vingança?

O Labirinto de Tapista

Esta talvez seja a maior construção feita por humanoides em Arton. Vista de longe, é apenas uma muralha; vista de cima, são duas muralhas preenchidas por um labirinto; vista de dentro, é um labirinto quase infinito! Sua construção, iniciada ainda no reinado de Tiberus, levou uma centena de anos e mobilizou grande parte dos recursos dos minotauros. Cumpria vários propósitos: o principal era isolar as fronteiras do reino das Montanhas Lannestul, lar dos gigantes, e da Grande Savana, na época uma região temida e vista como imprevisível. Também possuía muitas vilas e fortes, além de fazendas, minas e templos protegidos.

Durante as Guerras Táuricas, o princeps estava mais interessado em expandir seu território do que em protegê-lo. Por isso, tirou recursos do labirinto e os alocou em algo mais importante: legiões. Gradualmente, o labirinto começou a decair. As comunidades foram quase todas abandonadas e hoje são cidades-fantasmas ou habitadas por bandidos. As minas se tornaram covis de criaturas. As fazendas se tornaram pequenos bosques. Os templos ruíram e se tornaram assombrados. Mas o labirinto mantém seus muros firmes e ainda cumpre sua função principal — impedir quem está fora de entrar... E quem está dentro de sair.

AS PROVÍNCIAS DO IMPÉRIO

O Império de Tauron é constituído por Tapista e mais quatro províncias — as regiões conquistadas nas Guerras Táuricas. São elas **Tragematum**, **Petrynia**, **Fortuna** e **Lomatubar**. As terras de Tollon, mais ao leste, eram uma quinta província, mas se desgarraram do Império durante as revoltas que aconteceram após o ataque da Tormenta a Tiberus. Sem legiões disponíveis, o Triunvirato não pôde fazer nada para impedir.

TRAGEMATUM

Esta ilha na foz do Rio dos Deuses abriga um pequeno "reino" — se é que pode ser chamado assim. Consiste em uma única cidade, com algumas aldeias e fazendas ao redor, e seria uma nota de rodapé na história de Arton se não fosse por dois fatores: primeiro, é o único lugar onde se produz o **gorad**, um cobiçado doce feito a partir de frutas locais (além de outros ingredientes, como leite, mel, açúcar...). Segundo, foi aqui que as Guerras Táuricas começaram. O conflito que mais tarde assolou o oeste de Arton iniciou como uma revolta local contra a escravidão imposta pela então República Tapistana. Os minotauros mataram os rebeldes e tomaram o poder no reino, mas ao fazer isso causaram uma crise diplomática que culminou com a guerra.

Originalmente chamado Hershire, por um breve período o reino teve o nome de Protetorado de Roddenphord, e então foi rebatizado como Tragematum quando foi conquistado pelos minotauros e se tornou uma província. Hoje, é um lugar pacato e ordeiro. Por ser naturalmente isolado, está protegido dos bandidos e monstros que ameaçam o resto do Império. A vida aqui segue como antes do ataque da Tormenta e o regente local, o **Governador Tirrius Nerinus**, não tem grandes desafios. A produção e exportação de gorad continuam sendo uma importante fonte de receita para os cofres imperiais. Isso, na verdade, talvez seja o único "problema" de Tragematum: salteadores poderiam se aproveitar da atual incapacidade do Império de proteger suas províncias para saquear a ilha. Se isso acontecer, o governador terá que contar com aventureiros para defender seu povo e, mais importante, seu gorad.

PETRYNIA

Antigamente conhecido como "o Reino das Histórias Fantásticas", Petrynia foi o primeiro

reino a cair para os minotauros após o início das Guerras Táuricas. Hoje é uma província "padrão", formada por diversas cidades de médio porte, cada uma governada por um prefeito que, por sua vez, responde ao governador local, o minotauro **Sirodes Turvex**. Sirodes liderava diversas legiões, mas após o ataque da Tormenta, pôde manter apenas uma — as demais foram convocadas de volta a Tiberus. Seus legionários são suficientes para manter as estradas e cidades relativamente seguras de bandidos, mas não para lidar com problemas maiores, como monstros, feiticeiros malignos, demônios...

Petrynia tem clima ameno e a maior parte do terreno é formada por campos floridos e bosques verdejantes. A maior parte das cidades se encontra na costa, incluindo a maior delas, **Altrim**, a capital da província e antiga capital do reino. Ao contrário das demais cidades da província, Altrim é um lugar impressionante. Possui um porto gigantesco, sempre lotado de navios mercantes, e grandes e luxuosas estalagens para hospedar todos os mercadores. O palácio do governador (antigo palácio real) foi construído sobre um imponente rochedo na costa, e de qualquer ponto da cidade é possível ver suas torres de pedra. Toda essa prosperidade tem seu preço, e Altrim possui um submundo de crime. Bandidos e piratas negociam aqui o produto de seus crimes, de mercadorias a escravos. Como se isso não bastasse, Altrim fica sobre uma rede de túneis antigos, hoje utilizados como rede de esgoto. Dizem que ali vive **Tuvak, o Rastejante** — um maligno monstro, ou feiticeiro, ou ambos...

FORTUNA

O segundo reino a ser conquistado pelos minotauros, Fortuna é menor e menos habitado que Petrynia, consistindo em vilas, aldeias e fazendas isoladas. Mesmo sua capital, **Nimbarann**, é apenas uma cidade de médio porte, basicamente agrícola e sem a suntuosidade encontrada em outras capitais. Fortuna chama atenção apenas por sua cultura, amplamente baseada em superstições. Aqui, ninguém entra em casa sem cruzar o punho direito fechado à frente do peito para barrar os maus espíritos. Nenhum guerreiro veste a bainha da espada nas costas, pois isso atrai traição. E, se qualquer pessoa escutar uma coruja piar doze vezes em uma noite sem lua, um membro de sua família certamente irá falecer em breve. E uma infinidade de outros mitos. Cidadãos de Tiberus consideram tudo isso tolice provinciana, mas os habitantes de Fortuna levam esses costumes muito a sério. Isso pode colocar viajantes em situações constrangedoras ou mesmo perigosas: pegar uma moeda com a mão esquerda pode ser sinal de terrível azar, impedindo que você seja aceito em uma hospedaria de beira de estrada. Para complicar mais as coisas, em Fortuna alguns atos *realmente* afetam a sorte... Mas não há como saber quais. Ninguém sabe a origem disso: um experimento mágico que deu errado, um artefato do caos enterrado nas profundezas ou uma simples brincadeira de Nimb?

Devido às Montanhas Uivantes ao norte, o clima em Fortuna é temperado, com nevoeiros ao longo do ano e nevascas no inverno. O terreno é basicamente florestal, eventualmente cortado por campos ondulados. O litoral é baixo, de mangue, terrível para a navegação, de modo que Fortuna tem poucas cidades costeiras e nenhum grande porto, apenas vilas de pescadores.

O regente de Fortuna, o **Governador Curbius Sevarus**, possuía meia legião sob seu comando — o suficiente para manter um semblante de ordem na província. Porém, o comandante das tropas, o **Centurião Tervus**, partiu em patrulha para o norte de Fortuna algum tempo atrás e desde então não retornou, tampouco enviou mensageiros. A essa altura, o Governador Curbius torce para que os legionários tenham sido atacados por um monstro... Pois a alternativa é que o Centurião Tervus tenha desistido de servir a um império em ruínas e esteja se preparando para atacar Nimbarann e começar a governar Fortuna como um déspota. Por via das dúvidas, Curbius está atrás de aventureiros que possam investigar o ocorrido e lidar com o problema — o que quer que ele seja.

LOMATUBAR

O terceiro reino a ser conquistado durante as Guerras Táuricas, Lomatubar já estava em crise antes mesmo da invasão dos minotauros. O reino era assolado pela **Praga Coral**, uma doença mágica e mortífera criada mais de um século atrás por **Thursten Covariel**, então mago da corte de Lomatubar, para destruir as tribos orcs que ameaçavam a região. O plano funcionara: os orcs foram dizimados e Thursten fora celebrado como herói pelas décadas seguintes, apesar de ter desaparecido misteriosamente logo após seu triunfo. Contudo, após essas décadas de paz, a praga voltou. E, embora originalmente afetasse apenas orcs, agora contaminava todo tipo de humanoide — incluindo humanos. Contaminava também animais, mas esses não eram mortos, e sim transformados em seres grotescos cobertos de placas duras e afiadas como coral — daí o nome da doença. Essas monstruosidades emergiam das florestas para atacar vilas e fazendas. A volta da praga nessa forma descontrolada fez Lomatubar entrar em declínio. Muitos habitantes morreram ou fugiram do reino. A capital, **Barud**, se manteve livre da doença através de vigilância severa por parte da guarda, que vistoriava todos os viajantes e não deixava ninguém com sintomas passar pelos portões. No entanto, sem os recursos do interior, tornou-se uma cidade pobre, dominada pela fome. O então rei de Lomatubar contratou clérigos, magos, médicos de Salistick e grupos de aventureiros para encontrar uma cura, sem sucesso.

Quando os minotauros invadiram Lomatubar, praticamente não encontraram resistência. Dominaram a capital — já não havia mais exército, e a esquálida guarda não foi páreo para as legiões —, mas deram pouca atenção para o interior empobrecido. A única intervenção táurica foi erguer fortes de fronteira e proibir os habitantes de sair do reino, para impedir que a Praga Coral se espalhasse pelo resto do Império.

Se a situação já estava ruim, com o ataque da Tormenta ficou ainda pior. Se antes havia pelo menos um pouco de ordem, agora não há nem mesmo isso. Nenhuma legião ficou aqui — por que gastar soldados para proteger um reino pobre e doente, quando a capital imperial está sob ataque? A única manifestação de autoridade táurica residia em Barud, na forma do governador provincial **Arlonus Meraxus** e sua guarda urbana. Para piorar *ainda mais*, recentemente o governador parou de prestar contas a Tiberus. Embora não tenha feito nenhum tipo de declaração formal, Arlonus na prática se tornou um tirano e governa Lomatubar como um reino independente — não que governe muito do território. Sua guarda urbana se ocupa apenas de proteger Barud e impedir que alguém contaminado pela Praga passe pelos portões. Nesse sentido, a situação não mudou muito desde quando Lomatubar era uma nação do Reinado, com a diferença de que o governador táurico sequer tenta resolver os problemas da terra. Está contente em ficar em seu palácio, o único lugar que resguarda um pouco de luxo na província inteira.

O resto de Lomatubar é agora uma terra sem lei, arrasada pela doença, pela guerra e pela fome. As estradas estão desertas, as vilas estão abandonadas. Fora de Barud, os únicos seres vivos são aldeões contaminados pela doença, contando seus dias de vida; bandidos desesperados em busca de algum saque, e monstros mutantes que devoram quem encontram em seu caminho.

Taverna *Âncora Quebrada*

Aventureiros que ousarem percorrer o interior hostil de Lomatubar, lutando contra aberrações e fugindo da peste, encontrarão alento em uma taverna à beira-mar chamada *Âncora Quebrada*. Famosa por suas bebidas fortes, música animada e pelos torneios de queda de braço, a taverna originalmente ficava em Tiberus. Foi durante o ataque da Tormenta que, impelida por uma engenhoca goblinoide, a construção decolou e sobrevoou várias províncias até pousar em Lomatubar, perto da propriedade da Triúnvira Pérola Aurelius Lomatubarius, talvez a última fazenda próspera da província.

A taverna é composta por três andares, sendo que o térreo não possui paredes: é um salão aberto, sustentado por colunas. Várias mesas se espalham na sombra do prédio e ao redor dele. No centro fica o forno, o balcão e uma escada para acessar os andares superiores, onde há quartos para hóspedes e residentes. Seu nome vem da coleção de âncoras que costumava pender sobre as cabeças dos fregueses no salão, além de uma gigantesca âncora quebrada que ficava ao lado. Contudo, tudo isso se perdeu na fuga de Tiberus. Atualmente, a taverna está em reconstrução. O dono, **Cornelius Avarus**, paga bem por qualquer âncora trazida para renovar sua coleção. Seu maior sonho é encontrar uma âncora tão grande a ponto de superar a altura de sua taverna. Prometeu dar uma recompensa mágica a quem lhe trouxer o que deseja.

GUILDAS & ORGANIZAÇÕES

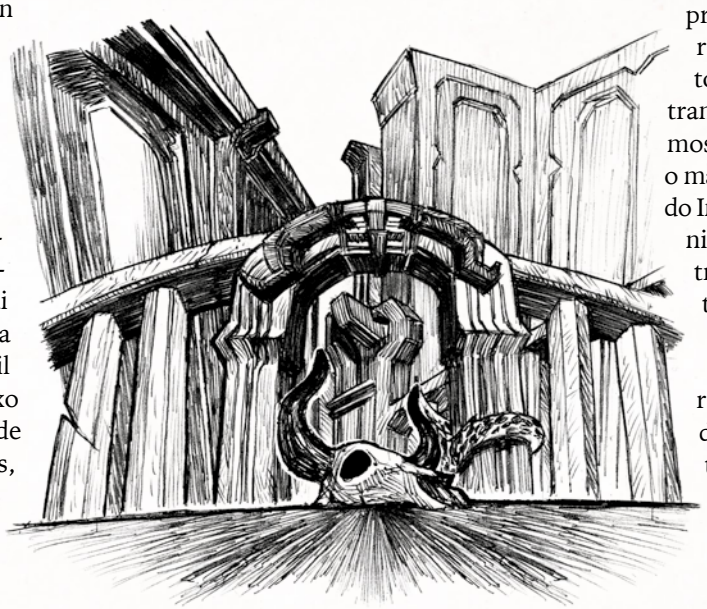
O SENADO

O Senado é o corpo legislativo do Império de Tauron. É composto por trezentos senadores, eleitos em Tiberus e nas demais cidades imperiais — quanto maior a cidade, mais senadores ela elege. O Senado tem como objetivo manter a ordem e a prosperidade do Império e suas decisões valem em todo o território imperial. Na prática, hoje elas têm efeito apenas nos territórios de Tapista e Tragematum, e em regiões de Petrynia e Fortuna — embora nessa última província o governador não tenha poder militar para impor qualquer lei. De forma similar, muitas cidades deixaram de enviar senadores a Tiberus. Sabendo que dificilmente terão apoio da capital, nem perdem seu tempo…

Como qualquer corpo político, o Senado é território fértil para chantagens e subornos. Alguns senadores são até mesmo devotos de Sszzaas, usando de ferramentas como envenenamentos e sequestros para impor suas visões. Apesar disso, o ideal por trás do Senado é justo — fazer com que todos os habitantes sejam representados e que o bem-estar do povo como um todo esteja acima do bem-estar de alguns poucos. Embora existam muitos senadores gananciosos e corruptos, também existem alguns honrados e altruístas, que se esforçam ao máximo para trazer um pouco de alento à população do Império de Tauron e resgatar sua glória passada.

AS LEGIÕES

O Império de Tauron possuía um dos exércitos mais poderosos de Arton — em seu auge, especula-se que poderia derrotar até mesmo os batalhões puristas ou as hordas duyshidakk. Hoje, contudo, as forças táuricas estão gravemente reduzidas. Atualmente, o Império possui onze legiões, cada uma com entre dois a três mil membros — bem abaixo do antigo contingente de mais de trinta legiões, cada uma com aproximadamente cinco mil membros.



Cada legião é liderada por um ***legado***, um posto equivalente ao de general. O legado responde ao governador da província onde está alocado ou diretamente ao Triunvirato, se estiver em Tapista. Dentro da cultura táurica de serviço público, muitos legados que se aposentam das campanhas se tornam senadores — o que faz com que nunca seja uma boa ideia achar que aquele minotauro senador é um velhinho indefeso… As legiões, por sua vez, são divididas em centúrias de aproximadamente cem membros, lideradas por um centurião (um combatente e oficial veterano). Existem diversos outros postos: tribunos (assessores do legado), escribas, curandeiros, batedores… Como quase tudo na sociedade táurica, as legiões são organizadas e burocratizadas.

Antigamente, as legiões eram compostas basicamente por minotauros. Hoje, membros de todas as raças são aceitos. Minotauros ainda são a maioria e compõem o coração tático das legiões — a infantaria pesada. Contudo, cavaleiros humanos, arqueiros elfos e outras "modernidades" são cada vez mais comuns.

LUDUS GLADA

Ludus são escolas de gladiadores nas quais esses atletas vivem, comem e, principalmente, treinam para suas lutas. Como combates de arena são extremamente populares no Império de Tauron (sendo chamados pelos tapistanos simplesmente de "jogos"), diversos ludus existem em Tiberus e outras cidades imperiais. O dono de um ludus — que pode ser desde um veterano aposentado das legiões a um senador prestigiado — investe nos gladiadores, financiando o treinamento deles em troca de parte dos ganhos das lutas.

O Ludus Glada é um dos maiores do Império. Seu proprietário é o minotauro **Oritonin**, um devoto de Tibar ganancioso e trambiqueiro que ficou famoso por revelar **Maquius**, o maior campeão das arenas do Império de Tauron. Oritonin se esforça para encontrar outro grande talento, e para isso organiza diversas "peneiras" — torneios para lutadores novatos — ao redor do Império. Entrar num torneio de Oritonin pode ser o início de uma carreira promissora no mundo das lutas.

O nome do ludus homenageia o antigo Deus da Guerra, Keenn, conhecido pelos minotauros como Glada. Oritonin cogitou atualizar o nome de sua escola para Ludus Arsenal, mas teme que o novo deus resolva clamar para si uma parte dos lucros…

COLLEGIUM VICTRINA

Uma consequência da vida urbana do Império de Tauron, um collegium é um tipo de guilda de bairro, criada para ajudar os moradores de sua região e representar seus interesses perante o Senado. Com o tempo, porém, muitas dessas associações passaram a se envolver com atividades ilícitas, como contrabando, assassinatos e "proteção" — por uma taxa, os membros do collegium protegem os moradores e comerciantes do bairro de bandidos desgarrados, guardas corruptos e, claro, de seus próprios capangas.

O Collegium Victrina, de Tiberus, é um dos mais antigos da cidade. Como quase todos, começou como uma associação para ajudar comerciantes em dificuldades, defender seus membros juridicamente (o collegium possuía um advogado clérigo de Khalmyr), reconstruir casas destruídas por desastres e ataques de monstros, acolher órfãos… Mas, aos poucos, mudou suas atividades para outras mais lucrativas.

A atual líder do Victrina é **Murta Torta-Doce**, uma hynne que se criou nas ruas de Tiberus e cresceu na hierarquia do collegium por sua mistura ímpar de esperteza e brutalidade. Apesar de ser uma criminosa, Murta se preocupa com o povo local. Ela não cobra taxas abusivas e usa seu lucro para ajudar pessoas em necessidade. De certa forma, Torta-Doce mantém o ideal do collegium, ainda que não seus métodos. Isso não se pode dizer de seus rivais, que usam de violência e subterfúgios para conquistar o território da hynne. Murta sabe que só com seus capangas não conseguirá defender seu bairro, o que abre oportunidades para pessoas dispostas a fazer o bem… Mesmo que para isso precisem quebrar algumas leis.

AVENTURAS

Uma viagem pelas terras do Império é uma aventura por si só. As estradas, antes patrulhadas pelas legiões, agora estão tomadas por **bandidos e escravagistas.** Mesmo a visão de legionários em marcha não é sinônimo de segurança, pois podem ser **desertores** dispostos a roubar qualquer um em seu caminho ou seguidores de um legado que se autoproclamou ditador. Saindo das estradas, a situação fica ainda mais perigosa: animais selvagens, fadas e monstros andam livremente pelas florestas.

A Voz Ecoante de Tiberus

Aventureiros que ousam invadir a área de Tormenta de Tiberus encontram enxames infernais, sacerdotes da agonia e todo tipo de lefeu. Dizem que o próprio Aharadak, em seu avatar, eventualmente surge no palco de sua vitória sobre o antigo Deus da Força, para coletar sacrifícios.

Porém, em meio à atrocidade e à perversão, há relatos de uma voz ecoante que teria alertado aventureiros sobre perigos iminentes e até guiado heróis feridos para fora da cidade deturpada. A voz é errática, nunca ouvida duas vezes no mesmo local. Seu eco parece estar à margem da inexistência, e ela própria às vezes se mostra confusa quanto à própria identidade. Dizem se tratar dos últimos resquícios de consciência de um mago lefou que lutou na revolta dos escravos e deu a vida para salvar sua líder.

Nas cidades, a situação não é muito melhor. Com o Senado preocupado com a ameaça maior da Tormenta, o povo fica à mercê dos **collegium**, associações criminosas que praticam extorsão e outros crimes. Já os nobres podem estar a salvo dessas quadrilhas, mas precisam se preocupar com sequestros, envenenamentos e todo tipo de intrigas que decorrem da luta pelo poder em uma sociedade decadente.

Mas nem tudo é desolação no Império. Em Tiberus, as grandes oficinas ainda operam; o fórum continua movimentado e a Arena mantém seus jogos. Aventureiros podem se envolver com a vida urbana da capital, desde ajudar comerciantes humildes sendo ameaçados por criminosos até tentar uma carreira como gladiadores. Já nas províncias, a situação varia: em Petrynia, a vida continua quase normal — a região está longe o suficiente de Tiberus para não ter sido afetada pela Tormenta, mas perto o bastante para manter um semblante de ordem, embora enfrente dificuldade com piratas na costa sul. Em Fortuna, a situação é mais delicada, com diversos feudos surgindo no vácuo de poder. E em Lomatubar, o clima é apocalíptico — de todas as terras de Arton, essa é uma das que mais precisa de heróis.

Aventureiros que quiserem socorrer o Império de Tauron terão muito trabalho, mas também podem ter aliados. Alguns senadores, generais e até mesmo líderes de collegium possuem objetivos dignos, mas precisarão de ajuda para sobreviver aos perigos da política e alcançar seu propósito: reerguer a civilização.

NOVA MALPETRIM

Arton é um mundo de heróis. Eles existem em todos os lugares, habitam todas as cidades. Mas nenhuma tem maior reputação de hospedar aventureiros — e aventuras — que Malpetrim.

Embora situada no pequeno reino de Petrynia, hoje província do Império de Tauron, os eventos extraordinários ocorridos aqui sequer podem ser listados. Cidade costeira assolada por todo tipo de ameaça mundana ou mágica, não apenas foi ponto de partida para as mais fabulosas expedições, como também sediou batalhas e intrigas em seu próprio território.

Uma tradição de bardos consiste em desafiar o oponente a narrar a história de um grande herói *sem* que Malpetrim esteja em algum ponto do itinerário. ("Oras, se *não passou* por Malpetrim, *não é* uma grande saga!") Isso considerando apenas as histórias *verdadeiras* — pois, conforme a cultura do reino, para cada campeão lendário real que esteve aqui, outros dois foram inventados na imaginação popular. Ainda, existe o costume local de batizar filhos com nomes de grandes heróis, causando ainda mais confusão.

Despertar de deus maligno. Cerco de minotauros. Ataque de monstro gigante. Marcha de fantasmas da Tormenta. Embates entre arquimagos, sumo-sacerdotes e Dragões-Reais. A cidade esteve em perigo tantas vezes, foi quase destruída em tantas ocasiões, que foi um choque para todos quando isso finalmente *aconteceu*.

A chegada profetizada da Flecha de Fogo ao continente sul causaria um maremoto como nenhum outro; imprudentemente próxima ao nível do mar, Malpetrim acabou arrasada por completo. Heróis com poderes extremos se mobilizaram, cidadãos foram evacuados, vidas foram salvas. Até mesmo algumas construções, com seus ocupantes, foram magicamente transportadas a tempo. Mas nada restaria na área murada original, exceto ruínas inundadas.

A CIDADE RENASCIDA

Nova Malpetrim (ou apenas Malpetrim, como ainda é chamada) é tudo, menos horizontal. Mais que decididos a evitar qualquer vagalhão catastrófico futuro, seus habitantes optaram por reconstruir a cidade no alto de uma grande formação rochosa próxima, muito acima do nível do mar.

Pode-se dizer que, hoje, a cidade exige nervos e pernas fortes para ser percorrida; seus vários patamares, conectados por longas escadarias e pontes de vários tipos, desafiam aqueles que temem altura. Desnecessário dizer, o lugar também se tornou muito menos aprazível para minotauros — um planejamento urbano provavelmente intencional, considerando a tentativa de invasão por parte deste povo durante as Guerras Táuricas. Ainda assim, apesar de sua fobia de altura, membros do povo de Tauron teimosamente insistem em frequentar Nova Malpetrim, demonstrando orgulho e bravura enquanto evitam as beiradas.

O PORTO

Com a reconstrução, muito se pensou em formas de livrar Malpetrim dos piratas que sempre a assolaram. Descobrindo ser inviável (pois importantes figuras locais estão ligadas à pirataria), apenas trataram de manter a nova área de atracagem tão afastada quanto possível, formando praticamente uma cidade própria ao nível do mar — hoje também conhecida como Cidade Baixa. Nesse literal submundo as guildas criminosas agem impunes e tudo que é proibido ou ilegal pode ser obtido. Ou, como diria o pirata **Jude Silverbloom**, uma das mais notórias figuras da Cidade Baixa: "Na escolha entre o que é certo e o que é fácil, a escolha certa sempre será fácil…". O isolamento também garante que feras capturadas em Galrasia causem menos estrago urbano à Cidade Alta quando escapam — o que acontece com alguma frequência.

MANSÃO DO PREFEITO

Administrar um desastre — ahem, uma cidade como Nova Malpetrim não é trabalho para qualquer um. Pouca gente em Arton sequer aceitaria tamanha dor de cabeça. Ainda assim, um improvável pretendente ao cargo insalubre acabou surgindo; o atual prefeito é ninguém menos que **George Ruud**, antigo proprietário da famosa *Estalagem do Macaco Caolho*. Depois de lidar com sua cota de druidas obcecadas, falsos ladinos, arquimagas élficas loucas e trogs rabugentos (e também após a perda de seu estabelecimento no maremoto), Ruud e a esposa **Tadania** optaram por uma carreira que consideram muito menos estressante. Além de governar, muitas vezes caberá ao próprio prefeito, à primeira-dama ou à secretária osteon **Calirianne** o papel de delegar missões a aventureiros.

Cidade de Nova Malpetrim

Lema: "Tesouro do Mar, Berço da Aventura".

Brasão: de azul um castelo de prata assente sobre um monte de verde sainte de uma campanha ondada do segundo carregada de duas faixas ondadas do primeiro.

Gentílico: malpetrino.

Regente: George Ruud (prefeito).

População: 26.000.

Raças Principais: humanos, sereias, tritões, anões, elfos, hynne.

Divindades Principais: Valkaria, Oceano, Marah.

A Grande Feira de Marah

Este tradicional evento comercial, que continuaria a ser celebrado anualmente na cidade nova, teve seu auge durante a dominação táurica. Como a cidade era considerada território neutro, figurava como uma oportunidade única para permutar itens do Reinado e do Império. Hoje em dia o festival retornou às suas dimensões originais, negociando principalmente iguarias, relíquias e criaturas trazidas de Galrasia — também existindo meios escusos de adquirir pólvora, artefatos da Tormenta e outros itens proibidos. Ainda, devido a um rumor persistente sobre a passagem de Thwor Khoshkothruk pela Feira, muito antes de sua ascensão à divindade, devotos de Thwor às vezes tentam imitar o antigo messias, infiltrando-se no evento sob disfarce. Outros, menos religiosos, fazem isso apenas para ludibriar os ingênuos. É o caso do bardo **Amanph Leanm**, que já convenceu muitos desinformados de que era Thwor em pessoa, apenas um pouco mais magro e abatido...

A Arena de Gideon

Rumores e boatos sem fim cercam o maior e mais misterioso patrono dos jogos de arena em Nova Malpetrim. Antes de conquistar sua riqueza e fixar moradia aqui como uma de suas figuras mais ilustres, **Lorde Gideon** teria sido um herói desmemoriado, que em outra vida foi um tirano — então rejeitando o mal para viver como aventureiro. Hoje, Gideon e seu companheiro hynne Flappo comandam torneios e combates de arena em seu coliseu, que vem se tornando famoso no oeste de Arton. Em cada grande torneio, um item mágico de seu tesouro pessoal é oferecido ao campeão. O atual campeão é o hynne **Jojo**, conhecido pelo curioso epíteto "Matador de Gigantes".

A Forja do Nanico

Sempre que um forasteiro procura alguém para consertar suas armas ou armadura, é costume local recomendar este estabelecimento pelo nome. Não por sua qualidade, nem por ser barato; apenas para testemunhar uma nova explosão de raiva do proprietário, um velho troglodita anão que odeia ser chamado de "nanico", expelindo seu óleo fedorento em todos que assim fazem! Este antigo guerreiro aposentado, cedendo à paixão racial dos trogs por itens de aço, acabaria abraçando o ofício como ferreiro. Dizem que o nome é também uma provocação (ou paródia) a uma rede de forjas existente em Valkaria, conhecida como *Metais do Baixote*.

A Águia Dourada

A estalagem mais extravagante da antiga Malpetrim foi reconstruída aqui, ainda mais chique e vistosa. Seu interior segue tão parecido com a original que mesmo frequentadores assíduos não notam diferença. De fato, arcanistas garantem que a reconstrução foi executada por poderosas magias. Talvez exista relação com uma antiga e ilustre hóspede, a falecida arquimaga élfica **Nielendorane de Lenórienn**; dizem que seu espírito está com Wynna, mas às vezes ainda assombra sua suíte favorita, quando alugada por hóspedes de espírito aventureiro. A gerência garante que nenhum deles sofreu danos permanentes. Quase nenhum.

O Polvo Canhoto

Taverna especializada em frutos do mar e pratos insanamente apimentados. O proprietário e cozinheiro é **Mighel de Petrynia**, homem grande como um ogro — e quase tão gentil, quando criticam a ardência de sua comida. Dizem que ele usa condimentos fortes por serem os favoritos da filha, uma paladina de Khalmyr em treinamento. Alguns suspeitam, no entanto, que Mighel exagera na pimenta para afastar os minotauros — mas o efeito acabou sendo contrário; estes, sentindo-se desafiados, fazem questão de ingerir os itens mais picantes no cardápio enquanto vertem lágrimas gordas. Seja como for, o lugar acabou famoso por sediar competições e brigas entre minotauros, humanos e quaisquer outros.

Expedições e Piratas

Embora Nova Malpetrim seja uma cidade costeira, sua economia não é especialmente baseada em comércio marítimo; devido às atribulações do Império de Tauron, a navegação comercial artoniana tem se concentrado no litoral sudeste do continente. Por ser situada a sudoeste, poucas rotas comerciais chegam aqui. Assim, seu abastecimento vem das terras cultivadas em volta, complementado com a pesca.

Não significa, contudo, que exista pouca atividade portuária. Como no passado, o lugar segue como o mais importante ponto de partida para expedições até Galrasia, movimentando um mercado pequeno, mas rico. Iguarias, feras exóticas e relíquias circulam todos os dias, negociadas por fortunas. Pela mesma razão, piratas fervilham no Mar Negro para atacar aventureiros retornando cheios de valores.

A recente fundação de **Lysianassa**, primeira cidade humana em Galrasia, intensificou as expedições.

Nova Malpetrim,
a cidade dos aventureiros,
toca as águas e o céu

Agora contando com um porto seguro no próprio Mundo Perdido, navios cheios de aventureiros chegam e partem em números cada vez maiores. Aqueles que retornam (isto é, os que conseguem passar pelos piratas) deixam boa parte de seus tesouros em Nova Malpetrim, assegurando sua prosperidade. E, embora os piratas e bucaneiros tragam reputação ruim, também enriquecem a cidade com suas pilhagens, gastando fortunas em bebida e farra.

Por tudo isso, Nova Malpetrim faz bom dinheiro oferecendo acomodações e suporte a aventureiros. Todo tipo de artesão especializado em armas e equipamentos de aventura pode ser encontrado aqui, assim como serviços de alquimistas e conjuradores. Ajudantes, batedores e escudeiros também estão disponíveis — são profissões populares entre jovens locais que tentam fazer dinheiro rápido, apesar dos riscos. Mercadores aguardam no porto da Cidade Baixa para adquirir tesouros recém-conquistados. E, como não poderia deixar de ser, clérigos e curandeiros estão sempre a postos para remendar heróis combalidos em seu retorno.

Outra atividade importante é a construção e reparo de navios, sobretudo aqueles que chegam arruinados após ataques de piratas e monstros, sendo um milagre ainda flutuarem. Para os goblins locais, canibalizar partes de uma embarcação para consertar outra é praticamente uma tradição — qualquer navio no porto precisa ser mantido sob vigilância para continuar inteiro. O resultado é que muitos navios locais parecem feitos de partes desencontradas, marteladas juntas de qualquer jeito. Dizem que se você precisa de reparos urgentes em sua embarcação, mas sem ligar muito para a estética, Nova Malpetrim é o lugar.

Nova Malpetrim: ponto de partida para jornadas de piratas, exploradores e outros aventureiros

Arredores de Aventura

Montanhas Kenora

Esta área montanhosa no nordeste de Petrynia pertence à mesma formação que inclui as Uivantes, bloqueando boa parte de sua glaciação. Numerosas passagens e desfiladeiros permitem fazer a travessia até a cordilheira gelada; uma delas teria sido usada pelo célebre herói **Cyrandur Wallas** em suas andanças. Aqui também se situam as Cavernas Escuras, onde seria encontrada uma das partes do mítico Disco dos Três. Especula-se que as cavernas escondem uma passagem para Doherimm; a teoria pode estar correta, porque as montanhas abrigam vários *athrid*, como são conhecidas as antigas edificações abandonadas dos anões.

Os Grandes Bosques

A extensa mata ao norte de Nova Malpetrim é composta por duas áreas florestais: os Bosques de Farn a noroeste e os Bosques de Allihanna a sudeste, separados pelo Rio Kaerunir. O nome vem da rivalidade entre dois antigos exploradores, cada um alegando ter descoberto e mapeado o lugar primeiro. Para apaziguar ambos, o regente da época decidiu separar a floresta em duas; por não existir "meia-floresta", cada metade foi declarada um grupo de bosques — um deles nomeado como um explorador, outro com a divindade padroeira do segundo. Ambos são habitados por animais selvagens, comunidades silvestres e monstros ocasionais.

Planície dos Centauros

A região descampada ao sul dos Bosques de Allihanna é território de um grande rebanho de centauros. Sua antiga líder, **Odara de Allihanna**, teve atuação importante durante a saga dos Rubis da Virtude. Após um incidente envolvendo a Tormenta, seu paradeiro é desconhecido; hoje o bando é liderado por sua aprendiz **Hipólita.** Diferente da antecessora, esta druida atrevida não se acanha em galopar até Nova Malpetrim e convocar aventureiros para matar monstros que eventualmente ameaçam a tribo.

Planalto dos Kobolds

Uma das maiores tribos de kobolds em Arton está em um planalto oculto nos Bosques de Allihanna, onde cavernas e túneis que atravessam o planalto escondem centenas, talvez milhares de criaturas. Como outros de seu tipo, estes também ficaram mais perigosos após o retorno de Kallyadranoch ao Panteão, mas ganharam ainda mais poder quando o dragão **Xiuhdrake** assumiu a liderança do bando. Sob comando do "enviado", os kobolds atacam aldeias e fazendas vizinhas, capturando vítimas — especialmente crianças — para sacrifícios rituais ao Deus dos Dragões. Um dos habitantes menos perigosos e mais curiosos do Planalto é o kobold **Leopôncio**, um espadachim (?) que diz ser matador de serpes (??) e herói de seu povo (???).

Mansão de Zolkan

Situada à margem de um pântano próximo da Velha Malpetrim, pertenceu ao poderoso mago **Zolkan**, desaparecido há mais de 100 anos. Rumores dizem que a mansão é assombrada e maldita, algo atestado por heróis que a visitaram. Fantasmas e aparições infestam seus aposentos — que retornam magicamente ao normal logo após a passagem de aventureiros, não importando quanta coisa foi destruída ou quantas criaturas foram vencidas. Também dizem que Zolkan se tornou um monstro e devora todos que entram. Parte desse boato é verdade; o arcanista realmente se tornou "algo" graças a um experimento fracassado. Uma passagem mágica leva a um laboratório secreto longe dali, em uma caverna oculta, onde o monstro-Zolkan passa os dias tentando reverter seu atual estado.

Torre de Azazel

Situada em uma ilhota próxima à costa, esta grande torre pertence a **Azazel, o Louco**. Este velho de pele azulada — que muitos acreditam ser um tritão, embora não exista certeza sobre isso — mantém sua torre protegida por monstros marinhos, jamais tolerando a presença de invasores. Muitos navios foram afundados por suas criaturas porque se aproximaram demais. As histórias sobre a origem de Azazel seriam muitas; a mais conhecida diz que ele teria se apaixonado por uma sereia, mas foi rejeitado, e agora passa a vida pensando em formas de capturá-la e conquistar seu amor.

Velha Malpetrim

Hoje submersas, as ruínas da antiga Malpetrim foram rapidamente ocupadas por animais, monstros e até povos marinhos. Não apenas suas construções originais, mas também grandes navios empurrados pelo maremoto e encalhados ali — cada um escondendo seus próprios perigos e tesouros. Ainda, existem sob a cidade várias redes de túneis e câmaras, outrora esconderijos para guildas de ladrões, cultos profanos e movimentos de resistência contra os minotauros.

Por ser uma masmorra vasta e ainda recente, há poucos mapas confiáveis e ainda menos informações sobre seus habitantes. Sabe-se de pelo menos um bando de elfos-do-mar extremamente hostis, que consideram a cidade agora seu território — qualquer explorador deve lidar com eles antes de adentrar as ruínas mais importantes e as partes mais profundas. Negociar a passagem diplomaticamente é possível, mas desafiador, considerando seu ódio e desconfiança contra aqueles que vivem no mundo seco. Seu cruel líder, chamado **Deenar**, tem apenas um braço — e também a habilidade mágica de se transformar em um monstro crustáceo demoníaco.

Um fato importante é que, em toda a região inundada, estabeleceu-se uma área de "ar molhado" — o estranho fenômeno que ocorre em alguns pontos dos mares de Arton, permitindo a seres terrestres respirar livremente embaixo d'água. Dificuldades normais de movimentação subaquática ainda existem mas, ao menos, afogamento não é um problema com que lidar. Há, no entanto, trechos de masmorra onde a água é normal.

Menos de uma hora distante da cidade reconstruída, Velha Malpetrim se tornaria uma masmorra bastante procurada, sobretudo por heróis iniciantes locais ainda sem meios de visitar Galrasia. Antigos proprietários contratam grupos para resgatar riquezas ou relíquias de família. Outros investigam rumores sobre tesouros mágicos poderosos, pertencentes a campeões veteranos que residiam na cidade. Um local especialmente visado são as ruínas da antiga ***Estalagem do Macaco Caolho***; conforme boatos, o símio empalhado que dava nome ao lugar teria sido abençoado por Nimb, tornando-se um artefato muito poderoso. Ou maldito. Ou não.

SMOKESTONE

O COVIL DOS PISTOLEIROS

O continente de Arton é vasto. Existem incontáveis cidades, aldeias e lugarejos que não constam em nenhum mapa, cuja localização não é conhecida por ninguém — ao menos ninguém confiável. Algumas porque não são importantes o suficiente para merecer destaque. Outras porque são lugares místicos. Mas existe ao menos uma cidade cuja localização é mantida em segredo por uma combinação de honra, mentiras, desprezo pelas leis, autopreservação, orgulho e boa e velha cara de pau.

Smokestone.

Conhecida como "Covil dos Pistoleiros", "Cidade dos Fora da Lei", "Capital da Pólvora", "Aquele Buraco Desgraçado Onde Tentaram me Matar Várias Vezes" e outros epítetos menos elegantes, Smokestone fica em algum lugar perdido nas planícies da província de Petrynia, no que resta do Império de Tauron. Mas não pertence ao Império, nem ao Reinado ou a nenhum reino. Não respeita nenhuma lei de fora, não tem nobres ou governantes e se rebela contra tudo e todos que tentem controlá-la.

Aqui ficam as maiores minas conhecidas de **pedra-de-fumaça**, o minério instável e (dizem) demoníaco que é a base para a fabricação da pólvora. Aqui também se fabrica a melhor pólvora e se

forjam as melhores armas de fogo do mundo. É o esconderijo, lar ou paradouro ocasional dos maiores pistoleiros de Arton, além de palco de alguns dos mais notórios duelos.

Para quem vive aqui, é o único lugar onde vale a pena viver. Para quem morre aqui, é um lugar onde se pode morrer de cabeça erguida.

MAU COMEÇO

Smokestone rejeita toda noção de nobreza ou governo, mas sua história começa 200 anos atrás com a família Harringer, nobres caídos em desgraça que perderam suas posses e acabaram afundados em dívidas. Tudo que restava ao patriarca **D. Harringer** era uma carroça e uma família faminta. Deixando para trás a vida de mimos e opulência, Harringer subiu na carroça e levou a família para longe de suas antigas terras, em busca de algum lugar onde pudessem se reerguer. Ninguém sabe qual seria o título nobre da família, pois o patriarca passou a desprezar a aristocracia e a existência parasitária que levara àquela situação.

Neste ponto história, boatos, lendas e superstição se misturam — ainda mais que em outros lugares de Arton. Pois a viagem sem rumo dos Harringer levou-os às minas de pedra-de-fumaça. O patriarca imediatamente colocou a família inteira para minerar e assim amealhar uma nova fortuna.

Mas como nobres sem nenhuma experiência em trabalho braçal sabiam minerar? Como Harringer sabia onde procurar, já que era preciso se embrenhar em túneis profundos para encontrar os veios de pedra-de-fumaça? Como ele sequer conhecia o minério, se 200 anos atrás armas de pólvora eram muito mais raras e primitivas?

Segundo alguns, a resposta para tudo isso são demônios.

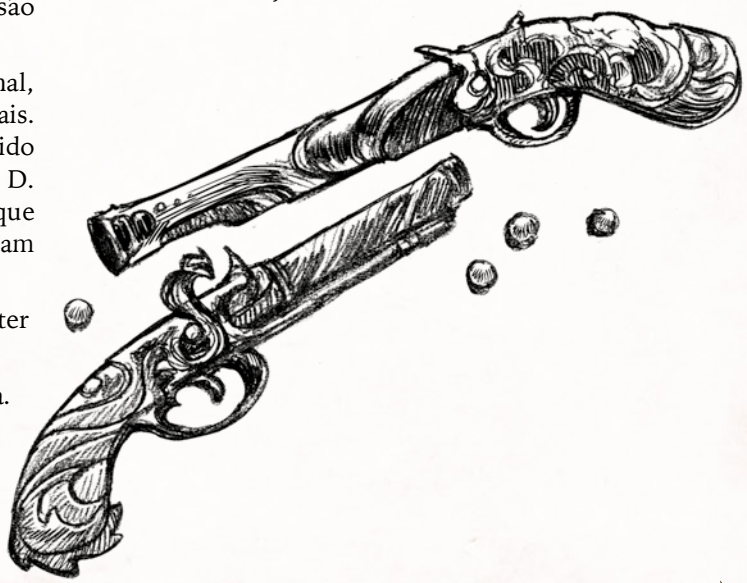
A pedra-de-fumaça seria um minério infernal, imbuído com o poder destrutivo das criaturas abissais. A própria invenção das armas de pólvora teria sido inspiração demoníaca. Seguindo esse raciocínio, D. Harringer teria feito um pacto com demônios que revelaram a ele essa nova fonte de riqueza e ensinaram a sua família tudo que precisavam saber.

Ou talvez isso seja só papo-furado para meter medo em forasteiros.

A vida dos Harringer foi tudo, menos pacífica. A mineração trazia seus próprios perigos: a pedra-de-fumaça tem a tendência de explodir durante a extração e vários túneis que levavam aos veios mais ricos estavam infestados de monstros. O pó de pedra-de-fumaça se acumula nos pulmões, transformando-os lentamente em pedra — pior do que isso, pedra altamente inflamável, levando a casos de combustão espontânea! Essa doença peculiar é conhecida como **"pulmão em brasa"**. Quando a existência de enormes veios de matéria-prima para pólvora se tornou conhecida, os Harringer foram atacados por grupos de magos que tentavam banir a substância, convencidos de que apenas a magia arcana deveria ser capaz de explodir grandes números de pessoas rapidamente e à distância. Tudo isso fez com que a numerosa família fosse reduzida apenas ao próprio patriarca, agora já velho e com os pulmões prestes a explodir, e a sua filha mais nova. Felizmente, o sacrifício dos demais não fora em vão: pai e filha mais uma vez estavam podres de ricos.

A essa altura os Harringer já não estavam mais sozinhos. Outros tipos empreendedores e sem muito amor à própria pele tinham estabelecido suas próprias operações de mineração — D. Harringer não gostava disso, mas depois de alguns tiroteios aprendeu a compartilhar. Todas essas operações precisavam de trabalhadores. Os trabalhadores precisavam de diversão, e assim começaram a surgir tavernas. Alquimistas de rua se estabeleceram para fabricar pólvora ali mesmo, então armeiros montaram oficinas para forjar pistolas...

Quando por fim o velho D. Harringer explodiu em sua cadeira de balanço, sua filha tomou a liderança. Trocou o próprio nome pelo nome do pai: era agora **D.D. Harringer**. D.D. reuniu os chefes das primeiras famílias, os pilantras mais endinheirados e os cafajestes mais influentes da região. Então batizou a comunidade de **Smokestone**, criou o pacto de segredo sobre sua localização e estabeleceu as leis locais, que permanecem não escritas e imutáveis até hoje.



LEIS DA FRONTEIRA

SANGUE AZUL ACABA EMPOÇADO NO CHÃO

Não existe nobreza em Smokestone. Nenhum cidadão ou forasteiro pode exigir ser tratado por títulos aristocráticos, nem esperar obediência de ninguém, exceto um empregado ou coisa assim. Escravistas costumam "ofender alguém", ser desafiados para um duelo e acabar cheios de buracos para ventilação. Em Smokestone, a única coisa que diferencia as pessoas é coragem, honra e rapidez no gatilho. Da mesma forma, não existe qualquer tipo de governo ou guarda da cidade.

O QUE ACONTECE EM SMOKESTONE FICA EM SMOKESTONE

A cidade não é parte de nenhum tipo de reino ou nação, nem responde a qualquer autoridade maior. As leis de fora não valem aqui dentro e vice-versa. Não importa se você chega aqui atrás de um bandido foragido — dentro da cidade, ele não fez nada de errado. Se quiser acertar as contas, arranje seu jeito.

EM BOCA FECHADA NÃO ENTRA BALA

Autoridades do Império de Tauron, agentes do Reinado, paladinos, clérigos de deuses certinhos, arcanistas enciumados e chatos intrometidos em geral *adorariam* saber onde fica Smokestone. Por isso, absolutamente ninguém revela a localização da cidade, exceto para outros pistoleiros e durões das planícies. Quem quebra essa regra não costuma durar muito. Além disso, de alguma forma é mais difícil encontrar Smokestone por meio de magia ou mesmo em expedições mundanas. Alguns garantem que isso faz parte do pacto demoníaco dos Harringer, renovado por D.D. durante a fundação da cidade.

COMA NA MESA, DEFEQUE NA LATRINA

Smokestone é lugar de bandidos, trapaceiros, assassinos, caça-prêmios, foragidos... Mas ninguém pratica essas atividades aqui. Não se rouba, nem apontando um cospe-chumbo para algum infeliz, nem surrupiando umas moedinhas no jogo. Não se falsifica, não se caça recompensas, não se captura prisioneiros... Também não se comete assassinato, mas para entender isso é preciso entender o que é assassinato em primeiro lugar. Em suma, atos violentos ou contra a propriedade são banidos.

ACERTE SUAS PRÓPRIAS CONTAS

Digamos que alguém tenha quebrado a lei anterior e você tenha sido a vítima. E agora? O problema é todo seu! Não espere que ninguém vá socorrê-lo. Também não tente recorrer a algum amiguinho rápido no gatilho — fazer isso seria pedir para alguém cometer assassinato. Chame o culpado para um duelo ou simplesmente engula o prejuízo e baixe a cabeça. Crianças, velhinhos desamparados, mineradores com os pulmões em brasa e outros indefesos ficam isentos desta regra, mas ninguém nunca compilou uma lista de todas as exceções.

MATAR NÃO É ASSASSINATO

Não importa se você é uma dama ou um cavalheiro de Smokestone, um chapéu-preto das planícies ou um forasteiro apalermado, precisa entender a diferença entre uma morte justa e um assassinato. Alguém aprontou feio com você ou com um de seus amigos? Você chama o infeliz para um *duelo,* olha bem nos olhos, saca primeiro e manda ele para o reino dos pés-juntos. Isso é uma morte justa. Assassinato é, digamos, quando você atira no mesmo infeliz pelas costas, sem aviso, não importa o que ele tenha feito. Na verdade, matar sem provocação também é assassinato. Matar sem testemunhas também. E matar alguém que recusa um duelo também. Ninguém nunca escreveu todas as ocasiões em que uma morte é justa ou não. Mas, em caso de dúvida, bom senso e execução pública resolvem.

SEJAMOS CIVILIZADOS

Um bom critério para decidir se uma morte foi ou não assassinato é olhar as ferramentas que você utilizou para encomendar a alma do desgraçado. Foi uma pistola ou um mosquete? Bom começo. Smokestone tem as melhores armas de pólvora (e a melhor pólvora) do mundo. Não exigem força bruta ou estudo interminável, só bons reflexos e astúcia. Matar alguém com elas é rápido, eficiente, elegante, digno. O defunto quase deveria agradecer. Mas e machados, espadas, arcos, magia, mãos vazias? Coisa de selvagens. Esqueça tudo isso.

A VERDADE É FEITA DE CHUMBO E CORAGEM

Alguém diz que você é filho de um kobold mentecapto bexiguento. Você não cai na provocação, não reage, não faz nada. Afinal, o sujeito é grande feito um minotauro e rápido no gatilho. Ele não pode matá-lo, porque isso seria assassinato. Mas então não reclame se *todos* passarem a chamar seu pai de kobold mentecapto bexiguento. Afinal, você aceitou! E não, nada de querer tirar satisfações com o magricela baixinho. *Isso* seria assassinato. Quando você aceita um insulto de alguém, deve aceitar de *todo mundo*. Em Smokestone a honra é fundamental. Você é respeitado de acordo com seus atos e todos acreditam naquilo que você os faz acreditar. Sua vida é mais importante que sua honra? Paciência. Foi assim que o Rob Sapo-Boi acabou com esse apelido...

Nós estamos sempre certos

Cada pessoa aqui tem mais razão, em todos os sentidos, que *qualquer* pessoa ou criatura de fora. Isso porque, mais uma vez, em Smokestone a honra é fundamental. Sem um regente ou mesmo um país para impor condutas, cada um deve se portar com dignidade, não aceitar desaforos e exigir comportamento exemplar de todos os outros. Em Smokestone, todos são damas e cavalheiros, mesmo cuspindo fumo de mascar, com as botas sujas de lama e fedendo por ter cavalgado pelas planícies por semanas a fio. E damas e cavalheiros são mais respeitados que brutamontes desmiolados que usam armas primitivas e deixam que nobres sapateiem em suas cabeças o dia inteiro. Em qualquer disputa ou desentendimento entre um local e um forasteiro, o local *sempre* tem razão e o forasteiro *sempre* está errado.

Os durões dormem tranquilos

Parte da honra de Smokestone envolve confiar nos outros cidadãos, mesmo que sejam bandidos que venderiam a própria mãe por um tibar falsificado. Afinal, se você é realmente seguro de si, não precisa temer, certo? Nenhum acordo ou negócio precisa de contratos, rituais, assinaturas ou mesmo testemunhas — basta a palavra. Promessas devem ser cumpridas, mesmo que para isso você precise cavalgar por metade do continente e matar uma dúzia de ganchadores. Não exija garantias. Não minta, nem presuma que os outros estão mentindo. Se fizer isso, estará ofendendo sua honra… E pode esperar um duelo no futuro próximo.

Tudo se resolve no barril

Quando tudo o mais dá errado, quando o culpado por um assassinato ou outro crime acaba escapando, quando a vítima é indefesa… Enfim, em situações que um duelo não resolve, o barril resolve. O "barril" é a punição mais pitoresca de Smokestone. Nela, o acusado é capturado pela população e enfiado num enorme barril cheio de pólvora, que fica pendurado no centro da Praça do Barril. A tampa é então pregada e o povo se junta para arremessar pedras, praticar tiro ao alvo e testar novas armas no barril, até que ele exploda. Às vezes, leva algum inocente consigo, mas a vida é assim. A "guarda" de Smokestone é o próprio povo. Como não existem leis escritas e nem autoridade, a decisão sobre o que merece essa justiça improvisada é tomada pela turba, de acordo com seus valores de honra, orgulho e cavalheirismo. Se há injustiças? Claro que deve haver. Descubra quem foi injusto e o desafie para um duelo!

Ladrão de cavalo não é gente

Tudo que foi dito até agora sobre ignorar crimes fora de Smokestone, sobre resolver suas próprias disputas, sobre confiar na palavra alheia… Existe uma exceção para tudo isso: ladrões de cavalos. Alguém culpado (ou mesmo acusado!) de roubar um cavalo não dura cinco minutos em Smokestone, e ainda vai ter gente brigando pelo privilégio de dar cabo do desgraçado. Nas planícies, um cavalo é tudo para um viajante. É o melhor amigo, o meio de transporte, a própria vida. Claro, aventureiros vêm com histórias de grifos, tapetes mágicos, teletransportes ou outras maneiras fantásticas de viajar. Mas nada disso está à disposição do sujeito simples que não tem riquezas, estudo arcano ou bênção dos deuses — justamente o tipo de pessoa que usa armas de pólvora para se igualar a quem tem tudo isso. Quem rouba um cavalo está tomando de alguém seu maior tesouro, condenando-o a morrer na planície. Matar ladrão de cavalo nunca é assassinato. Porque ladrão de cavalo não é gente!

Cidade de Smokestone

Lema: série de impropérios impublicáveis.

Brasão: de negro uma aspa espiguilhada de prata carregada de cinco estrelas do campo e acompanhada de quatro granadas de ouro.

Gentílico: harrie.

Regente: jamais!

População: 3.700.

Raças Principais: humanos, goblins, anões, meios-orcs.

Divindades Principais: pra quê?

ONDE CAIR DURO

Smokestone cresceu espontaneamente a partir das minas de pedra-de-fumaça. Assim, não há muita organização ou planejamento, embora de tempos em tempos alguém tente colocar ordem nas construções.

As próprias minas ficam afastadas da cidade principal, pois os acidentes, desabamentos, ataques de monstros e explosões são frequentes. Os arredores da cidade são pontilhados de túneis que levam ao subterrâneo, de onde entram e saem dezenas de trabalhadores todos os dias. As maiores minas são de propriedade das famílias originais, mas existem várias outras descobertas e operadas por alquimistas ambiciosos, ricaços recém-chegados e tipos malucos em geral. Quase todas as minas contratam durões e aventureiros para "limpar" túneis infestados por criaturas bizarras, principalmente variações flamejantes e explosivas de monstros subterrâneos… e demônios. Este é um dos poucos serviços em que aventureiros que não usam pólvora são mais valorizados, já que causam menor risco de explosão.

O que se pode chamar de "centro" da cidade é a **Praça do Barril** (palco das execuções públicas), onde se cruzam as duas ruas principais.

Sinistro, o goblin mais malvado de Arton

A **Rua da Poeira** leva diretamente a uma estrada e ao pórtico onde um recém-chegado se depara com o letreiro ostentando o nome da cidade e alguns crânios de bois… Na verdade, de minotauros que vieram se meter onde não eram chamados. As caveiras estão lá como aviso aos demais pretensos enxeridos e conquistadores. Na Rua da Poeira fica a taverna ***Buraco no Bucho***, propriedade de **Warrick**. O taverneiro é uma das pessoas mais ricas e influentes de Smokestone, rivalizando com as famílias originais. Warrick, além de cerveja e hidromel, vende proteção, informações e "solução de problemas" em geral. Caso você tenha um inimigo, mas não queira duelar, Warrick pode garantir que seu desafeto seja desafiado por alguém, pelo preço certo. Aqui também se localiza o açougue de **Wu Nau**, um tipo esquisito que se diz refugiado de Tamu-ra, mas que fala um idioma que ninguém nunca escutou. Dizem que Wu Nau é um lefou, ou mesmo um agente da Tormenta disfarçado. Seja como for, também cria porcos — e seus animais são bons em devorar cadáveres inconvenientes e pessoas que precisam desaparecer sem deixar rastro. Nesta rua também ficam os cassinos, hospedarias e outros comércios com pouca propensão a explodir.

A **Rua da Fumaça**, outra principal via de Smokestone, leva à maior concentração de minas. Aqui se localizam as oficinas de armeiros e laboratórios de alquimistas. Obviamente, os armeiros se dedicam quase só a armas de fogo e os alquimistas passam o dia fabricando pólvora. A passagem é totalmente tomada por barracas improvisadas de **alquimistas de rua**, que fazem pólvora rápida, barata e duvidosa. Poucos cidadãos de Smokestone se arriscam com esses mascates, mas forasteiros podem cair em sua lábia. Os maiores comércios são a ***Oficina da Fumaça***, operada pelo anão **Thungamm Beiço-de-Ferro**, onde são vendidas as melhores armas da cidade, e o boticário **Mestre Raldo**, um hynne muito velho e rabugento que fabrica pólvora excelente, mas insulta e expulsa todos os clientes que tentam comprá-la. Sua assistente, a elfa **Ullana**, é mais sociável, mas Raldo a demite quase todos os dias por alguma desavença. A ***Armeria Verde*** do goblin **Rezin** fabrica armas que custam a metade do preço e funcionam a metade das vezes, enquanto a funerária de **Lutien, o papa-defunto**, coloca um paletó de madeira nas vítimas de toda essa confusão. Lutien é um elfo (e, dizem, um vampiro) sinistro, acusado de vender cadáveres para serem reanimados e trabalhar nas minas…

GALERIA DE CAFAJESTES

Os **Harringer** ainda são a família mais importante da cidade. O patriarca atual é **Lyman Harringer**, que dizem não honrar o nome de seus ancestrais: empolado e covarde, segundo alguns gostaria de ser prefeito, barão ou outra coisa do tipo. Mesmo assim, é um negociante habilidoso e aumentou muito a riqueza do clã. Lyman vive com medo de seu irmão, **Descott Harringer**. Os dois tiveram uma briga anos atrás e Descott saiu da cidade com apenas seu cavalo e suas pistolas, prometendo um dia voltar para tomar o que "é seu por direito". Provavelmente falava das minas, mas já se especulou que existe outra coisa por trás. De qualquer forma, vários "trabalhadores" dos Harringer hoje em dia não parecem chegar nem perto das minas, mas ficam em volta de Lyman empunhando mosquetes…

Os **McMullard** são os maiores rivais dos Harringer em termos de negócios. O curioso é que, embora sua mina produza mais que qualquer outra, eles empregam só um punhado de trabalhadores. Dizem que o patriarca da família é um necromante, usa zumbis e esqueletos como mão de obra — e esse é o boato mais suave. Também dizem que o patriarca é o *mesmo* desde que a família chegou a Smokestone, há quase 200 anos. O velho seria uma múmia, lich ou outro morto-vivo. O pior de todos os rumores é que seus empregados não são pessoas, nem zumbis, mas criaturas do Reino de Sszzaas, e que a família é devota do Deus da Traição.

Os **Krowley**, a terceira família original da cidade, eram um clã de meios-orcs, o que por si só já atraía atenção. Mas tudo ficou ainda mais curioso quando o atual chefe da família, **Gruth Krowley**, se apaixonou pela refugiada elfa **Tlazinna**. Gruth duelou com o próprio pai pelo direito de casar com a moça e o matou. Os Krowley receberam um grande grupo de elfos em suas terras e hoje em dia causam ainda mais espanto por exibir vários bebês parte humanos, parte orcs, parte elfos! Como tudo em Smokestone, isso está cercado pelo boato de que um ritual profano possibilitou esses nascimentos. Alguns dizem que todas as crianças têm pequenos traços de carapaça vermelha.

Smokestone, é claro, também está cheia de pistoleiros. Entre eles: **Zach Hullden**, ex-soldado do Exército do Reinado, hoje bandido. **Tillipeg Tettelbaum**, o almofadinha de Valkaria, que parece um poltrão mas é rápido no gatilho e já matou mais de vinte. **Garth**, o Vaqueiro do Inferno — alguns dizem que não pode morrer com um tiro; outros dizem que é o Deus Menor da Pólvora. ***Sir* Custer**, ex-cavaleiro da Ordem da Luz, que usa lança, armadura e pistolas. **Billy-Bob, o Não Canhoto**, que atira com a mão trocada, apenas para ter um pouco mais de desafio em seus duelos. **Polly Coiote**, uma mulher criada por bichos selvagens nos ermos, que mal sabe falar, mas atira como ninguém. **Asiman**, um kliren que foi escravizado pelos minotauros e conquistou sua liberdade aprendendo a juntar pistolas e magia arcana. **Doutor Dillon**, um médico renegado de Salistick, que usa sua pistola com precisão cirúrgica — e, quando leva tiro, faz cirurgia em si mesmo. **Colt "Réquiem"**, um bardo sem igual, que compõe uma nova música para homenagear cada um que mata. **Ginglitch**, o goblin albino, um imigrante de Lamnor que diz ser mais rápido que suas próprias balas. **Tom Mulligan**, especialista em atirar montado em seu cavalo, Gatilho. Os **Irmãos Reny**, uma quadrilha familiar de assaltantes de caravanas, liderada por sua mãe **Ermengarde**. **Jack Banguela**, um velho tagarela que arrancou um dente para cada duelo que venceu, substituindo-o por um dente feito com o aço da pistola derretida da vítima (agora dono de um sorriso inteiramente metálico).

Além disso, há muitas figuras lendárias em Smokestone. Dizem que, alguns anos atrás, um clérigo orc conhecido apenas como **Senhor Porrada** passou por aqui e levou embora uma arma amaldiçoada, um mosquete de repetição giratório criado por demônios, chamado **Artefato de Cross**. Mas, é claro, isso não pode passar de história de pistoleiros bêbados…

Os Xerifes de Azgher

Arton é cheio de comunidades intocadas pela justiça de Khalmyr — mas ninguém escapa ao olho vigilante do Deus-Sol. Xerifes de Azgher são missionários, caçadores e juízes autônomos que vagam de aldeia em aldeia, caçando criminosos e protegendo inocentes. Fazem valer a lei de cada lugar, mas sempre respeitando os dogmas de seu patrono. Trazem no peito um sol dourado, símbolo de sua divindade e autoridade.

Xerifes de Azhger são autorizados a usar armas de pólvora livremente, inclusive no Império e no Reinado, pois autoridades mundanas reconhecem que um poder superior lhes dá essa permissão. São os únicos agentes da lei tolerados em Smokestone — porque usam armas "civilizadas" e porque não tentam impor regras externas. Também porque são rápidos no gatilho, tornando má ideia desafiá-los para duelos frívolos… Mesmo assim, quase todos aqui consideram um xerife de Azgher como inimigo.

RUÍNAS DE TYRONDIR

A TERRA DEPOIS DO FIM

Antigamente conhecido como "o Reino da Fronteira", Tyrondir tinha uma história cheia de orgulho... e pouco do que se orgulhar no presente. Ostentando a posição de primeira linha de defesa do Reinado contra Lamnor, esta terra nunca havia sido testada — e falhou no primeiro e único teste.

Outrora um país cheio de tradições, Tyrondir se transformou numa ruína mortal com a queda da Flecha de Fogo. Hoje é um vasto território pouco mapeado, pontilhado por comunidades de sobreviventes, assolado por saqueadores e impregnado pelo sangue letal de um deus morto. Explorar as Ruínas de Tyrondir é desafiar uma terra depois do fim do mundo.

A Família Wynallan

Como o primeiro território desbravado pela caravana de refugiados após a Grande Batalha, Tyrondir era o ponto mais conhecido de Arton quando os colonos se assentaram aos pés da estátua de Valkaria. Aqui também houve os primeiros contatos entre os exilados e os povos nativos do norte. Os lamnorianos haviam crescido ouvindo histórias sobre os "bárbaros e monstros" que espreitavam no novo continente. Também haviam acabado de passar por Khalifor, tendo testemunhado o poderio da cidade-fortaleza que existia para defender o sul contra essas "ameaças". Assim, não é surpresa que os primeiros contatos entre povos do sul e do norte tenham sido com armas em punho.

Naqueles primeiros anos depois da Grande Batalha, a Caravana dos Exilados estava amedrontada e humilhada, mas também unida. Todas as famílias nobres que haviam governado os reinos derrotados ainda estavam presentes e os colonos ainda não seguiam as visões místicas de Roramar Pruss. Por isso, os lamnorianos ainda não sabiam que seu propósito no norte era a redenção. Seguindo as mesmas pessoas que os haviam liderado desde sempre, lutaram contra os nativos que encontraram — e, com a força dos números, venceram. Na verdade, varreram quase completamente os habitantes do que viria a se tornar Tyrondir.

Um dos principais arquitetos dessa sanguinolência foi o **Rei Wynallan I**, do antigo reino de Cobar. Em seu entendimento, os colonos já haviam conquistado seu novo lar. Bastaria fixar raízes ali, fortalecer-se através dos anos e mais tarde atacar Khalifor, para então invadir Lamnor mais uma vez. Essa mentalidade indolente e agressiva, pouco afeita à exploração, viria a perdurar na linhagem real até ela ser interrompida séculos depois. Mas os exilados, até mesmo a maioria dos nobres, notava que isso parecia errado. Começava a surgir a ideia de que eles estavam em Arton por uma razão maior.

Wynallan I não ficou satisfeito, nem se sentiu inspirado, quando o jovem Roramar teve sua visão da estátua de Valkaria e a caravana o seguiu. Mas, esperto, manteve seu ressentimento em segredo. Seus descendentes cultivaram a mesma mentalidade. Quando enfim a peregrinação terminou e os reinos do norte começaram a se formar, a família (agora trazendo o nome do patriarca como sobrenome) requisitou a Wortar I o direito às primeiras terras que os colonos haviam atravessado. No discurso, os Wynallan afirmavam querer proteger as novas nações contra a sanha de seus antigos inimigos. Na realidade, sabiam que aquela região já era mapeada e estava desabitada, todos os grandes desafios já tinham sido vencidos. Continuando a exercer o menor esforço possível, esses nobres fundaram sua capital bem perto de Deheon (negando qualquer fingimento de que se ofereciam para vigiar o sul) e batizaram seu novo reino de **Tyrondir**.

Embora ninguém tenha certeza sobre a origem do nome, corre a anedota de que o primeiro rei do novo país teria declarado que sua terra se chamaria Cobar, assim como o reino que eles haviam governado. Quando Wortar I proibiu isso, o nobre teria feito birra como uma criança, gritando que então o reino seria batizado com o nome da cozinheira do castelo. E teria ficado perplexo quando Wortar aceitou…

O Velho Bolor

Ao longo dos séculos, os Wynallan pouco fizeram para limpar seu nome. Concentrando quase todos os seus esforços no norte do reino e ignorando o sul, a nobreza garantiu que Tyrondir não fosse capaz de se sustentar sozinho, dependendo do auxílio de Deheon. As poucas comunidades estabelecidas perto da Cordilheira de Kanter se formaram espontaneamente, a partir dos esforços de plebeus, ou foram erguidas como afronta a Khalifor. Por algum tempo, pareceu que haveria conflito aberto entre o reino e a cidade-fortaleza, mas a intervenção da então sumo-sacerdotisa de Marah impediu o derramamento de sangue. O grande orgulho nacional foi ter evitado a guerra e reconhecido a soberania de Khalifor — ou seja, continuar sem fazer nada quando "não fazer nada" era a escolha certa.

Os jovens saíam do reino assim que podiam, a não ser que fossem vidreiros residentes na capital, **Cosamhir**. A única indústria de destaque em Tyrondir, a vidraria representava uma das poucas chances de ascensão. Permanecer no reino passou a ser considerado "desperdiçar a vida".

Isso perdurou até o último rei de Tyrondir: **Balek III**, que muitos cidadãos chamavam de "Balek, o Bolor" ou apenas "Velho Bolor". Acomodado em sua vida de luxo na capital, Balek mantinha a pompa e o rancor de seus antepassados. Via-se como um dos últimos remanescentes da "verdadeira nobreza" vinda de Lamnor. Considerava Khalifor e todos os habitantes do continente sul como inimigos. Assim, não deu ouvidos aos relatos sobre um enorme exército goblinoide se erguendo em Lamnor. Quando Khalifor pediu ajuda formalmente, Balek recusou com justificativas educadas, mas transparentes. A nobreza e o exército do reino seguiram o exemplo do rei. A existência da **Aliança Negra** era motivo de piadas na corte e canções jocosas nas tavernas.

Quando Khalifor caiu, Balek III finalmente levou a ameaça a sério. Mas, em vez de fazer jus à fama de "protetor do norte" que o reino sempre tivera, sua solução foi implorar pela ajuda do Exército do Reinado, retirar quaisquer tropas da parte sul de Tyrondir, concentrar seu poder em Cosamhir e nas cidades mais perto de Deheon e aumentar os impostos. O povo da metade sul de Tyrondir se viu cada vez mais ignorado, deixado à própria sorte. E, enquanto a coroa os desprezava, **Thwor Ironfist** os visitava.

Ao longo de 10 anos, a Aliança Negra mostrou aos plebeus humanos que tinham mais em comum com goblinoides do que com nobres de sua própria raça. A dissidência se espalhou e, sem que a capital desconfiasse, os dias do Velho Bolor estavam contados.

Destruição

Em Lamnor, a **Flecha de Fogo** havia sido revelada: a arma que seria capaz de matar Thwor Ironfist era um cometa que cairia sobre o continente. Na tentativa de salvar seu povo, o general bugbear entrou em Tyrondir e pediu asilo a Balek III. No entanto, o rei rejeitou o pedido e a Aliança Negra invadiu. Enquanto a Flecha de Fogo se aproximava no céu, os goblinoides conquistaram Tyrondir, empurrando as forças do reino cada vez mais para o norte.

Era uma época de múltiplas crises no Reinado — a Rainha-Imperatriz estava desaparecida e a Guerra Artoniana rugia em Deheon. Assim, o poderio goblinoide forçou Tyrondir e vários outros reinos a tentar um acordo. As lideranças da Aliança Negra foram recebidas no Palácio Real em Cosamhir, mas um mal-entendido transformou as tratativas de paz em uma batalha generalizada.

Enquanto o caos acontecia na terra, a Flecha de Fogo se despedaçou no céu. Em vez de atingir Lamnor, seus enormes fragmentos incandescentes choveram sobre Tyrondir, devastando o reino — queimando florestas, destruindo montanhas e matando a maioria da população. Um dos maiores atingiu Cosamhir, reduzindo a cidade a escombros. Quando a saraivada de rocha e fogo cessou, uma enorme nuvem de poeira pairou sobre o reino, espalhando mais miséria com o frio e a fome. Aos poucos, o céu se tornou visível de novo, revelando uma paisagem de desespero.

A queda da Flecha de Fogo marcou a morte do último rei de Tyrondir — mas quase ninguém lembra disso, pois gerou eventos muito mais importantes. Com a Flecha, Tyrondir acabou. Agora o que existe é a Terra Depois do Fim.

Geografia da Devastação

Ninguém ainda foi capaz de explorar as Ruínas de Tyrondir por completo. Toda a extensão do antigo reino é um ermo pedregoso e traiçoeiro, onde pequenas comunidades insulares fazem de tudo para sobreviver — muitas vezes catando detritos, cultuando falsos deuses e servindo a bandidos que se denominam senhores da guerra. Deslizamentos, erupções de lava e terremotos súbitos são apenas alguns dos perigos que aguardam aventureiros ousados o bastante para enfrentar este lugar. E, em meio a isso, vagam ocasionais exércitos duyshidakk que tentam alcançar o Reinado e realizar o sonho de seu líder ascendido.

O Lodo Negro

Um fenômeno que marcou a época logo antes da queda da Flecha foi o lodo negro: em vários pontos de Tyrondir, uma chama negra ardia, então um líquido viscoso brotava do chão. Todos que tocavam no líquido morriam, seus corpos se ressecando e se esfacelando em questão de minutos. Mais tarde, descobriu-se que o lodo negro era a essência de **Ragnar**, o antigo Deus da Morte, impregnando o mundo físico. Quando Ragnar morreu, o lodo negro se tornou muito mais comum, espalhando-se em grandes extensões e emergindo do solo. Segundo alguns, agora é o próprio sangue do deus.

O lodo negro pode brotar em qualquer lugar. Em algumas partes das Ruínas, há pântanos feitos da substância. Viajantes sem meios mágicos precisam pagar barqueiros para atravessar, confiando que não sejam cultistas de Ragnar dispostos a sacrificá-los a seu deus morto. Às vezes o lodo negro emerge do chão sem aviso, escorre pelas fendas em uma encosta ou surge no fundo de um rio, lago ou poço. Existem aldeias que cultuam fontes de lodo negro que apareceram na praça central e mais de um aventureiro já morreu sozinho no fundo de uma masmorra quando o lodo negro começou a pingar do teto. Para exploradores na Terra Depois do Fim, a morte pode vir subitamente, na forma da última dádiva do deus morto.

Cratera de Thwor

Nos escombros da antiga capital Cosamhir fica o ponto exato onde um fragmento da Flecha de Fogo atingiu Thwor e a forma física de Ragnar, que se enfrentavam numa luta aguerrida. O bólido desintegrou ambos, abrindo uma enorme cratera e despedaçando o Palácio Real. Mas houve outro efeito. Assim que conseguiram se recuperar, os sobreviventes entenderam que ali ocorrera algo transcendental: Thwor atraíra Ragnar para uma armadilha e o destruíra. Um mortal havia triunfado sobre o Deus da Morte. Naquele momento, humanos e goblinoides se uniram em comemoração e louvor por talvez a maior façanha que um artoniano já conseguiu realizar.

A Cratera de Thwor se tornou o maior sítio sagrado do culto ao **Deus dos Goblinoides**. A religião ainda não está organizada e não há um templo central — talvez não haja templo algum! Assim, a Cratera funciona como local de adoração e ponto de encontro para os devotos. Muitos clérigos de Thwor podem ser vistos pregando nas imediações, recitando dogmas contraditórios e às vezes lutando entre si. Os fiéis fazem oferendas na forma de tesouros, armas, iguarias ou até mesmo prisioneiros sacrificados.

O fundo da Cratera está tomado por objetos, cadáveres e escombros, mas existem boatos de que, por baixo dessas camadas de detritos, há algo maravilhoso: os restos mortais de Ragnar, o machado de Thwor, o último pedaço da Flecha de Fogo ou até mesmo uma passagem para o até agora desconhecido Reino de Thwor. Alguns arriscam descer para comprovar, mas a descida é tão traiçoeira quanto uma escalada nas montanhas mais escarpadas e, por alguma razão, a magia não funciona bem aqui. Muitos afirmam que moribundos deixados dentro da Cratera são curados ou mesmo que este lugar pode ressuscitar os mortos! Mas também há avisos de que o lodo negro impregna as paredes da Cratera — afinal, os escombros de Cosamhir são uma das maiores concentrações da substância.

MOLOK

Outrora uma aldeia desimportante, Molok se tornou a última "cidade da fronteira", depois da queda de Khalifor, um entreposto fortificado de onde partiam aventureiros. Paliçadas foram erguidas, inúmeras lojas de equipamentos foram abertas, mercenários e exploradores vieram de todo o continente. Talvez Molok não fosse a muralha do norte como sua antecessora, mas foi o ponto de partida de centenas de aventuras.

Isso não mudou depois da Flecha de Fogo. Molok foi pouco atingida, embora as florestas e planícies ao redor tenham queimado. Um córrego letal de lodo negro flui perto da cidade, mas a população de aventureiros sobreviveu. E, como quase todos os aventureiros de Arton, não deixou para trás a vida de perigos. Exploradores da Terra Depois do Fim podem encontrar um local de repouso e uma fonte de suprimentos aqui, mas não como nos tempos antigos. Os comerciantes de Molok vendem restos, equipamento saqueado de mortos, lixo e bugigangas a preços exorbitantes. Um quarto na taverna é mais do que um aventureiro médio pode pagar e uma tigela de cozido de rato custa o mesmo que uma armadura!

Muitos sobreviventes vêm a Molok em busca de heróis para defendê-los de saqueadores. Um dos maiores responsáveis por recrutar aventureiros é o guerreiro **Enrico Del Marco**. Último sobrevivente de um ataque goblinoide antes da queda da Flecha, ele está sempre em busca de combatentes que o acompanhem em uma jornada de vingança… ou morte. Além disso, muitos aventureiros trazem itens recuperados em escombros ou tomados de inimigos para serem vendidos pelos comerciantes. É o mais próximo de uma metrópole que restou depois da queda da Flecha.

Molok não tem um governo, apenas um conselho extraoficial dos mais ricos (ou menos pobres) comerciantes e taverneiros, além de aventureiros residentes. Também não há guarda, mas existe uma lei seguida à risca: nenhum goblinoide cruza os portões. Não importa que faça parte de um grupo de aventureiros ou diga que é bem-intencionado, qualquer membro dessas raças é considerado um monstro que deve ser caçado.

GRIMMERE

Esta cidade começou como um forte, mas sua função militar acabou quando aqui veio a morrer **Gillian Cloudheart**, então sumo-sacerdotisa de Marah, a Deusa da Paz. Depois que a clériga foi enterrada, uma aura de paz absoluta tomou este lugar. Desde então, nenhum ato, nenhum gesto, nenhum pensamento agressivo ocorre em Grimmere. Aqui todos são tranquilos, conformados, prestativos. Aqui ninguém discorda de nada. Aqui todos são felizes.

Como em Grimmere impera a paz *absoluta,* a população é totalmente passiva. Não dizem "não", com medo de ferir os sentimentos alheios. Permitem tudo, aceitam tudo, perdoam tudo. Não possuem agressividade suficiente para contrariar nenhuma ordem — o que geralmente não é um problema, pois nenhuma ordem agressiva pode ser dada. Mas isso causou uma tragédia horrenda quando a forma física de Ragnar entrou na cidade e pediu para que os cidadãos fizessem um ritual em seu nome. Incapazes de dizer não, eles concordaram. Assim invocaram sobre si mesmos o lodo negro.

Entre os poucos sobreviventes do massacre está **Demilke**, uma clériga de Marah já idosa. Demilke consegue notar o que há de errado na paz de Grimmere, mas não tem agressividade suficiente para questionar. Também o fabricante de golens **Austerion Victtus**, responsável pela criação de **Ignis Crae**, um golem paladino de Thyatis. Alguns sussurram que Austerion seria o único capaz de agressividade em Grimmere, já que a fabricação de Ignis tem algo a ver com a punição de Marah pela atrocidade que ela permitiu que acontecesse.

Alguns dizem que Marah é mesmo culpada pelo que houve aqui. Outros especulam que exista uma explicação maior por trás de tudo — talvez a Deusa da Paz tenha sido enganada pelo Deus da Morte? E existem hereges que afirmam que a tragédia foi culpa do próprio Thyatis, que escreveu a profecia da Flecha de Fogo de forma a exigir o massacre. Seja como for, Grimmere resistiu à queda da Flecha e já está recebendo um influxo de sobreviventes que finalmente encontram aqui um santuário. Mas, uma vez em Grimmere, não conseguem discordar de ninguém, desobedecer a nenhuma ordem. E há muitos vilões aproveitadores nas Ruínas de Tyrondir…

STERNACHTEN

Antes da queda da Flecha de Fogo, **Thyatis** era um deus muito cultuado em Tyrondir. Ninguém sabe a causa disso, mas essa predileção levou à formação de uma ordem de clérigos do Deus da Ressurreição e da Profecia — os astrólogos. Contudo, a ciência da astrologia só foi solidificada por **Lorde Niebling**, o Único Gnomo de Arton, um visitante de outro mundo, cheio de ideias inusitadas e tecnologia esquisita. Niebling projetou e construiu as máquinas sagradas que dariam a Sternachten seu epíteto: os telescópios. Com cinco grandes **sumos-telescópios**, cada um sobre uma das colinas que a formava, Sternachten passou a ser conhecida como **"a Cidade dos Observatórios"**.

Infelizmente, toda essa riqueza foi destruída antes mesmo da queda da Flecha de Fogo, quando vilões queimaram a cidade, danificaram os telescópios e mataram a população. Contudo, Sternachten foi poupada da própria Flecha — nenhum grande fragmento caiu nas imediações e os telescópios ainda podem ser consertados.

O próprio Lorde Niebling parece ter tomado para si essa tarefa, pois vem residindo aqui (quando consegue ficar parado) nos últimos anos. Sternachten se tornou um ponto de peregrinação de cientistas e clérigos de Thyatis, a suprema provação do deus para quem deseja ver o futuro.

Reerguer e praticar essa ciência é caríssimo. Assim, os sacerdotes estão procurando patrocínio de nobres ou heróis. Também contratam aventureiros para escoltá-los ou conseguir materiais raros para as delicadas peças dos sumos-telescópios. Curiosamente, mesmo nessa fase de reconstrução os astrólogos já começam a se dividir em facções que competem entre si, como foi no passado. Cada colina de Sternachten possui um observatório cujos clérigos tentam ser mais rápidos e melhores ao restaurá-lo: o **Observatório da Visão do Fogo**, o **Observatório da Pena em Chamas**, o **Observatório da Ave Profeta**, o **Observatório da Segunda Flama** e o **Observatório da Fênix Renascida** (antes chamado de "Observatório da Flecha de Fogo").

Tanta dedicação à ciência não ficaria impune nas Ruínas de Tyrondir — Sternachten é alvo constante de saqueadores. Suas únicas defesas são grupos de aventureiros e ocasionais duyshidakk aliados de Niebling. Vários devotos de Tanna-Toh têm vindo para cá, na crença de que defender uma ciência única, mesmo dedicada a outro deus, é uma missão valorosa.

CATACUMBAS DE LEVERICK

Hyninn é mais conhecido como o Deus dos Ladrões. Mas, assim como os demais deuses maiores, tem outras alcunhas, outras facetas. O Deus da Trapaça. O Deus dos Hynne. O Deus das Travessuras. O Deus das Armadilhas. Como a divindade mais astuta e matreira do Panteão, Hyninn conseguiu seu posto quando a oportunidade se apresentou e outro deus maior caiu.

Quando Hyninn assumiu seu lugar entre as vinte divindades maiores após a Revolta dos Três, algo mudou fundamentalmente em Arton. Sempre houvera labirintos, ruínas, complexos de cavernas e fortalezas abandonadas que escondiam tesouros e abrigavam monstros. Mas, com a importância cósmica agora elevada de trapaças, furtividade e armadilhas, surgiram espaços que se comportavam de maneira diferente do mundo normal. Lugares que pareciam ser feitos para desafiar aventureiros, onde as leis naturais não funcionavam da mesma forma.

A ascensão de Hyninn marcou o surgimento do **espaço de masmorra**.

LENDAS & LABIRINTOS

O espaço de masmorra é um fenômeno que acontece espontaneamente em complexos ligados por túneis, em geral escuros e contendo perigos. A mudança mais óbvia é que a estrutura passa a atrair monstros que,

sem nenhuma razão aparente, decidem fazer dela seu covil. Mesmo que não haja comida abundante, as criaturas permanecem lá, sobrevivendo de uma dieta de exploradores incautos. Mais do que isso, os monstros em um espaço de masmorra convivem de forma estranhamente harmoniosa. Uma aranha gigante pode passar anos ignorando um ganchador na sala ao lado, mas atacar aventureiros num piscar de olhos.

Olhos, aliás, que também se comportam de maneira diferente. Nenhum intruso é capaz de enxergar no escuro ou usar outros métodos de percepção às cegas num espaço de masmorra. Até mesmo heróis poderosos precisam se preocupar com tochas, lampiões e outras fontes de luz. Magias também são afetadas — é impossível usar feitiços de vidência ou teletransporte para se esquivar da masmorra. Não se pode espiar na próxima sala, não se pode entrar ou sair sem realmente percorrer as distâncias. Sons retumbam mais, atraindo a atenção de criaturas. Aventureiros relatam outras dificuldades, como maior cansaço, necessidade de mais equipamentos e até mesmo mais fome e sede.

Por fim, as armadilhas. Todo espaço de masmorra tem armadilhas — desde áreas do piso que desmoronam sob os pés de exploradores (mas não de monstros) até mecanismos complicados que resistem à passagem do tempo e se reativam após serem desarmados. Para compensar tudo isso, o espaço de masmorra esconde tesouros. Mesmo quando não há sentido lógico, exploradores relatam encontrar grandes quantidades de ouro e até mesmo itens mágicos.

Em outras palavras, o espaço de masmorra é um lugar regido pelos pontos fortes de Hyninn, um tipo de desafio que pode ser vencido por esperteza e furtividade. Oferece recompensas voltadas ao lucro, à ganância. Uma área onde quem brilha são os ladrões.

Enquanto Valkaria é a divindade que incentiva o desbravamento de masmorras, Hyninn incentiva sua construção, aperfeiçoamento e preservação. E, enquanto Valkaria deseja que seus devotos sejam heróis, Hyninn dita que sejam astutos e pragmáticos — entrando nos labirintos, evitando monstros sempre que puderem, detectando armadilhas e saindo com o máximo de tesouro antes que seja tarde demais.

Ladrão que Rouba Ladrão

O fenômeno do espaço de masmorra é pouquíssimo estudado e em grande parte desconhecido — no máximo um punhado de aventureiros sequer já ouviu o termo. Assim, não é de se estranhar que os sumos-sacerdotes de Hyninn tenham sempre ignorado essa faceta de sua divindade.

O penúltimo sumo-sacerdote do Deus dos Ladrões era um humano chamado **Severus**, líder de uma guilda de ladrões na cidade de **Triunphus**. Triunphus é acometida pela bênção/maldição de Thyatis: aqueles que morrem em seu interior são ressuscitados, mas nunca mais podem deixar suas muralhas. Era o caso de Severus. Ele reinava entre os malandros de Triunphus, mas não podia sair de lá.

Um sumo-sacerdote do Deus dos Ladrões preso? Isso nunca poderia durar. Quem pôs fim à supremacia de Severus foi um hynne.

Filho de mãe artesã e pai com pretensões de inventor, **Rodleck Leverick** nasceu e cresceu no antigo reino de Hongari. Ao contrário da maioria dos hynne, era magro e esguio, com longos cabelos castanhos, nariz adunco e sobrancelhas arqueadas.

Rodleck era atraído por enigmas e jogos. A curiosidade se transformou em ofício e ele começou a elaborar seus próprios quebra-cabeças, um mais complexo que o outro. Levava-os à taverna local e desafiava os frequentadores a solucioná-los, o que nunca acontecia. Rodleck divertia-se com a sensação de superioridade. Era o hynne mais esperto da colina.

Mas e se pudesse ser *mais?* E se fosse o hynne mais esperto do reino? O mais esperto do Reinado? Ou, ainda, mais esperto que os humanos, anões, minotauros e outros?

Com essa meta, Rodleck juntou suas coisas e foi se estabelecer na cidade humana de Vollendann, onde retomou seus desafios, com igual sucesso. Mesmo ali, entre os humanos, ninguém podia solucionar seus enigmas. Ou quase ninguém.

Certo dia, Rodleck notou um homem que observava o espetáculo com olhar cínico. Suspeitando que pudesse ser um espertinho a provocá-lo, apresentou-lhe um quebra-cabeça, esperando ver seu fracasso. Para sua surpresa, o humano cumpriu a tarefa rapidamente e sem esforço, saindo ainda com um sorriso matreiro. Iniciou-se assim a batalha dos quebra-cabeças, que durou semanas. Rodleck trazia novos enigmas, aperfeiçoava suas obras — mas o estranho vencia com facilidade.

O hynne descobriu, então, que seu adversário era **Hilben Calatori**, clérigo de Hyninn. Fascinado, pediu para ser conduzido nos caminhos do sacerdócio e iniciou seu treinamento. Tempos depois, já ordenado clérigo, vingou-se de seu mentor. Presenteou-lhe com um quebra-cabeça em forma de cubo, cada face dividida em seções com símbolos diferentes. As seções deveriam ser giradas e manipuladas para que cada face ficasse unificada com seus próprios símbolos. Quando Hilben enfim venceu o desafio, o cubo eclodiu em lâminas. O clérigo perdeu todos os dedos e Rodleck riu por último.

A fama do engenhoso hynne logo chegou a **Lorde Filthen**, um nobre entediado, que sonhava construir a masmorra mais mortal de Arton. Rodleck foi secretamente convidado a projetar um enorme complexo, repleto de armadilhas em suas câmaras e corredores. Dois anos depois, ao concluir sua obra, Rodleck enganou e matou seu empregador. Tomou o controle do labirinto, que batizou de **Catacumbas de Leverick**, e passou a atrair aventureiros para a masmorra, divertindo-se com suas mortes e tomando seus tesouros.

Mas as Catacumbas ainda eram apenas uma masmorra. Rodleck ainda era apenas um clérigo.

Ele desejava mais. Rumou disfarçado a Triunphus, onde plantou o boato de que possuía um item capaz de vencer a bênção/maldição — o **Anel da Libertação**. Mas só iria negociá-lo com o líder da guilda de ladrões. Um tal Severus.

O plano deu resultado. Rodleck foi levado à presença do sumo-sacerdote de Hyninn. Os dois firmaram um acordo: em troca do anel, Severus tomaria o hynne como discípulo e segundo em comando. O sumo-sacerdote não era um tolo. Para garantir que Rodleck falava a verdade, iria testar o anel em sua presença. Severus colocou o anel no dedo (depois de ter garantido que não era amaldiçoado) e os dois marcharam rumo à saída de Triunphus, escoltados por dezenas de capangas da guilda de ladrões. Caso Severus sentisse qualquer desconforto ao pisar fora da cidade, o hynne seria sumariamente executado.

Ao sair da cidade, Severus foi tomado por dores horríveis. Olhando para os lados, viu seu exército de capangas puxando bestas e adagas.

E atacando seu antigo mestre.

Rodleck Leverick, incrivelmente rico após tomar as riquezas de Lorde Filthen e passar anos saqueando os tesouros de aventureiros em sua masmorra, havia subornado a guilda de ladrões, que agora era sua. A traição marcou a morte de Severus e a trapaça suprema de Rodleck até então. A maior ironia (e maior crueldade) era que o Anel da Libertação realmente era um item mágico poderosíssimo, capaz de trazer seu usuário de volta à vida infinitamente. Assim, Rodleck tirou Severus de Triunphus e prendeu-o em suas Catacumbas, onde ele está condenado a eternamente morrer e ressuscitar. Pois Severus é uma das principais cobaias para as novas armadilhas do hynne…

Quando voltou a suas Catacumbas, Rodleck encontrou um homem sentado em seu trono. Um tipo magro e sorridente, vestido de bobo da corte. O bufão estendeu-lhe a mão em cumprimento e o hynne a apertou. Foi fustigado por um terrível choque elétrico, mas a travessura valeu a pena.

Quando ele se recuperou do choque, o bobo não estava mais lá. Rodleck Leverick sentiu a bênção de Hyninn sobre ele como nunca antes. Era o sumo-sacerdote do Deus das Armadilhas.

E as Catacumbas de Leverick tinham se expandido.

A MASMORRA DA MORTE

Mesmo antes que Rodleck ascendesse a sumo-sacerdote de Hyninn, as Catacumbas eram um desafio mortal, um emaranhado de passagens capaz de deixar tonto o mais experiente explorador. Seus corredores escondiam minúsculos buracos que expeliam gases venenosos, disparavam setas ou jorravam ácido. Suas salas giravam sutilmente, rearranjando-se para frustrar tentativas de mapeamento. Compartimentos secretos abrigavam monstros que eram libertados quando paredes se abriam subitamente.

No centro de tudo havia uma sala com várias bolas de cristal, por onde era possível observar vários pontos da estrutura. Uma miríade de alavancas, manivelas e botões acionava armadilhas, trancava portas e controlava o desafio. Era a sala do **Mestre da Masmorra**.

Mas nada podia se comparar ao que o complexo se tornou depois da ascensão de Rodleck.

Hyninn transportou as Catacumbas de Leverick para seu próprio Reino, mas manteve a masmorra em contato com o mundo físico, além de multiplicar suas passagens e cômodos. Sendo uma estrutura parcialmente planar, qualquer caverna, calabouço ou passagem secreta em Arton pode levar a um corredor que se liga às Catacumbas de Leverick, fazendo com que aventureiros ou vítimas infelizes se percam em seus meandros infindáveis. Mais do que isso, Rodleck adquiriu uma poderosa ligação com sua obra-prima. Embora ainda habite a sala do Mestre da Masmorra, é capaz de sentir o que existe em cada um de seus corredores e pode até mesmo rearranjar as estruturas físicas do labirinto periodicamente.

Contudo, permanecendo verdadeira aos preceitos de Hyninn, a masmorra não é aleatória, etérea ou sem sentido. Todas as estruturas existem fisicamente e seguem sua própria lógica interna. Armadilhas podem ser desarmadas, sombras servem para se esconder, portas podem ser destrancadas ou usadas para escutar o que há na sala do outro lado. É possível (ainda que muito difícil) mapear partes das Catacumbas. Fazendo silêncio, é possível evitar seus habitantes monstruosos. Com cuidado, habilidade e sorte, alguns grupos podem sair incólumes, intactos e ricos.

Isso porque as Catacumbas de Leverick fazem parte do espaço de masmorra — na verdade, pro-

Regras do Espaço de Masmorra

As Catacumbas de Leverick são quase totalmente escuras. Luz mundana e mágica funcionam aqui, mas visão na penumbra e visão no escuro, não. Os exploradores precisam de tochas, lampiões ou luz mágica.

Uma tocha ilumina um raio de 9m, custa T$ 0,1 e ocupa 1 espaço. O preço baixo significa que o grupo provavelmente não terá dificuldades em comprar muitas delas — mas o espaço deve ser calculado! Além disso, o grupo deve declarar quem está segurando a tocha e o personagem que estiver fazendo isso terá uma mão ocupada.

Um lampião ilumina um raio de 15m, mas custa T$ 7, ocupa 1 espaço e precisa de cargas de óleo. Cada carga custa T$ 0,1 e ocupa 0,5 espaço. Assim, além de declarar quem está segurando o lampião (com uma mão ocupada), os personagens devem calcular os espaços das cargas de óleo que decidirem levar. Tanto uma tocha quanto uma carga de óleo duram uma cena.

Enquanto o grupo estiver na masmorra, você pode substituir o controle de tempo baseado em cenas por um mais direto, baseado na quantidade de salas e corredores explorados. Considere que a cada 3 salas ou 6 corredores (ou qualquer combinação equivalente, como 1 sala e 4 corredores, ou 2 salas e 2 corredores) uma cena se passa.

Preste atenção ao raio de iluminação das fontes de luz. Não descreva nada além do que os personagens podem ver.

Magias como *Teletransporte* ou outras usadas para burlar o labirinto não funcionam, nem é possível entrar ou sair da masmorra usando-as. Magias de adivinhação funcionam, mas não para evitar o efeito de escuridão ou para enxergar o que há do outro lado de uma porta ou parede. Por exemplo, *Lendas e Histórias* pode ser usada para obter informações sobre um elemento da masmorra, mas *Vidência* não pode ser usada para investigar a sala seguinte.

(Continua...)

vavelmente são o maior e mais puro exemplo desse tipo de estrutura em Arton. É suicídio pensar que o labirinto é puramente uma área extradimensional e tentar vencê-lo com magia ou conhecimento divino. A masmorra existe aqui e agora, no mundo físico, ainda que toque o Reino de Hyninn.

Existem entradas para as Catacumbas de Leverick por todo o continente e além. **Doherimm** e outros espaços subterrâneos são especialmente repletos de entradas. Essas entradas podem ser mapeadas e, uma vez descobertas, permanecem válidas. Faz parte do jogo: aventureiros devem primeiro localizar uma entrada para então desbravar a masmorra. A esperteza é recompensada, então vários grupos entram rapidamente e fogem assim que possível, lucrando com a venda de mapas parciais para outros aventureiros. Boatos sobre entradas para as Catacumbas de Leverick são sussurrados em tavernas e informações confirmadas podem valer mais que um item mágico.

As entradas podem existir em qualquer local — em passagens secundárias de outras masmorras, em cavernas subterrâneas, em ruínas perdidas nos ermos e até mesmo em estruturas habitadas. A única constante é que *não* são portais mágicos óbvios ou vórtices divinos, mas estruturas físicas — e aí muitas vezes está o primeiro truque da masmorra. De um ponto de vista puramente mundano, pode parecer ilógico que a saída de emergência sob a cama de um duque leve a um túnel que se liga às Catacumbas de Leverick. Mas o espaço de masmorra modifica aquilo a seu redor. Assim, sempre há uma explicação, por mais improvável que seja: a família do duque por coincidência construiu o castelo sobre uma antiga estrutura abandonada e decidiu manter aquele túnel específico, que desabou parcialmente com um terremoto e abriu uma passagem para uma caverna de trolls, que...

Alguns grupos de aventureiros dedicam suas carreiras unicamente à exploração das Catacumbas de Leverick. Eles conhecem as entradas mais "fáceis" e as áreas que apresentam certos tipos de desafios, podendo se preparar de acordo.

Como todo espaço de masmorra, as Catacumbas atraíram populações de monstros, com suas próprias sociedades e facções. A masmorra recompensa astúcia acima de força bruta. Assim, é possível fazer alianças com certa raça monstruosa contra outra, ou então semear inimizade entre diferentes criaturas. Curiosamente, também existem habitantes civilizados e não (totalmente) hostis nas Catacumbas: comunidades engolidas pelo complexo, que vivem de caçar monstros ou apenas tentam se esconder deles. Algumas ajudam ou protegem aventureiros, outras são armadilhas por

si só. Também existem indivíduos que fabricam e vendem equipamentos e poções para exploradores. Os acordos que esses mercadores têm com as criaturas da masmorra (ou com o próprio Rodleck) são alguns dos maiores segredos das Catacumbas. E eles podem ou não ser devotos de Hyninn…

Rastejantes em Calabouços

Muitos acabam nas Catacumbas de Leverick por acidente ou são presos aqui por Rodleck como uma "travessura". O sumo-sacerdote devota-se à missão obsessiva e letal de atrair mais e mais vítimas para o labirinto. Tornou-se um dos maiores vilões de Arton, com uma legião de clérigos, ladinos, inventores e outros devotos sob seu comando em todos os reinos. Sua fortuna atual é imensurável, comparável ao tesouro dos maiores dragões — de fato, vários deles habitam as Catacumbas.

Quando não está expandindo ainda mais as câmaras de seu labirinto, Leverick viaja pelo Reinado e além, sempre se valendo de disfarces engenhosos para "adquirir" tesouros fantásticos. Não raras vezes, também será ele próprio a "contratar" heróis para alguma missão que, certamente, envolve explorar uma masmorra…

Mas existem muitos motivos para explorar a masmorra por vontade própria.

Em primeiro lugar, o lucro: poucos ambientes de aventura em Arton escondem mais tesouros. Aqui pode-se encontrar manoplas aprimoradas e em perfeito estado no ninho imundo de uma cocatriz, ou um manto mágico sendo usado como cobertor por um ogro. Aventureiros menos afortunados morrem deixando bolsas cheias de ouro e necromantes escolhem guardar seus tesouros em baús numa das salas protegidas por armadilhas. Dizem que Hyninn favorece aqueles que adentram as Catacumbas de Leverick por razões gananciosas, desdenhado dos pretensos heróis altruístas.

Além disso, a masmorra é um meio de atravessar grandes distâncias sem realmente precisar percorrê-las. É uma jornada difícil — um grupo deve achar um jeito de mapear parte do complexo em relação ao local de destino. Mas as Catacumbas de Leverick levam aos reinos dos deuses e a lugares ainda mais estranhos. Sem acesso a portais ou poderosas magias planares, pode ser a única opção. Através das Catacumbas, ladrões fracotes mas espertos chegam aos mesmos lugares que arquimagos. Alguns boatos afirmam que existe até mesmo uma saída para a Anticriação, o universo da Tormenta. Outros, ainda mais ousados, sugerem que um dos salões abriga uma janela de onde se pode ver (e interagir com) o Nada e o Vazio, ou passagens para outras épocas no passado… e no futuro.

Por fim, as Catacumbas de Leverick são uma provação como nenhuma outra. Aventureiros são constantemente testados, privados de soluções fáceis e recompensados por sua esperteza. Aprende-se mais em um dia nas Catacumbas do que em um mês viajando pelos ermos. Já houve casos de grupos iniciantes que adentraram a masmorra quase indefesos, apenas para emergir poucas semanas depois como heróis épicos repletos de itens mágicos. Esse é o poder do espaço de masmorra, disponível para quem tiver coragem de desbravá-lo.

E, no centro do imenso labirinto, há o Mestre da Masmorra, o próprio Rodleck Leverick. Aqui ele é poderoso — mas, seguindo os preceitos de Hyninn, não onipotente. Para devotos do Deus dos Ladrões, talvez o maior desafio seja enganar o enganador, fazer uma armadilha para o armadilheiro, roubar o título de sumo-sacerdote de quem já o roubou de um ladrão.

Regras do Espaço de Masmorra (cont.)

Mesmo que o grupo não tenha o hábito de fazer isso, nas Catacumbas de Leverick todos devem calcular exatamente quantos espaços de itens estão carregando e sua capacidade de carga. Todos os equipamentos que os personagens desejem ter consigo devem ser pagos, estar anotados na ficha e seus espaços devem ser contabilizados. Especificamente durante a exploração, não vale dizer "Meu personagem é um caçador, eu não anotei na ficha, mas ele provavelmente teria uma corda". Isso inclui comida: contabilize as rações consumidas pelo grupo. Se elas acabarem, eles estarão passando fome.

Além disso, quando o grupo estiver nas Catacumbas de Leverick, use tabelas de monstros errantes. Contudo, lembre-se que o objetivo não é matar as criaturas, mas sobreviver aos encontros. Assim, quanto mais silêncio o grupo fizer, menor probabilidade de encontros haverá. Da mesma forma, os monstros não vão atacar imediatamente — de acordo com a postura do grupo, podem fugir, tentar fazer aliança ou atacar apenas quando estiverem em vantagem ou se houver algo a ser ganho.

CAPÍTULO
3
ALÉM DE
ARTON

Arton é um mundo, mas a palavra também serve para designar o continente norte, lar de algumas das mais importantes nações de que se tem notícia. Contudo, além do continente existem terras intocadas pela influência dos reinos do norte. Impérios inteiros, com histórias milenares e culturas totalmente distintas. Enquanto quem estuda o Reinado e a Caravana dos Exilados pode se concentrar no que existe no continente norte, o verdadeiro estudioso de Arton precisa ir além.

Além de Arton.

As terras normalmente designadas "além de Arton" se desenvolveram em paralelo com o continente. Seus caminhos eventualmente se cruzam, mas cada uma é independente e única. A maioria de seus habitantes jamais pisou no continente norte — e nem precisa. Para esses povos, o Reinado, o Império de Tauron e outros são vizinhos curiosos, esquisitos, que têm seus próprios problemas.

Raízes Profundas

A maior parte das nações do continente norte é composta de "recém-chegados". Em comparação com as terras além de Arton, representam uma cultura jovem, com tradições ainda em formação e um passado em grande parte apagado. Instituições importantes como a Ordem da Luz ou o próprio Reinado existem há relativamente poucas gerações. Entre as raças mais longevas, ainda há quem lembre de sua fundação.

Em comparação, as terras além de Arton parecem sempre ter estado aqui. Ninguém vivo tem qualquer memória dos primeiros povos humanos do Deserto da Perdição, e mesmo estes são recentes em comparação ao império que existiu lá no passado. Doherimm remonta sua história literalmente até a criação dos anões — povo e terra como um só, desde o início. Os relatos sobre a formação de Ubani são tão antigos e extraordinários que soam como lendas. Mesmo Tamu-ra, terra que foi unificada há alguns séculos, desenvolve sua cultura de forma contínua há milênios. Khubar, talvez o caso mais extremo, chega a possuir um livro com milhares de anos de idade com sua história.

Os povos além de Arton sentem-se ligados a suas terras de uma forma que muitos habitantes do Reinado sequer podem compreender. Em geral não são imigrantes ou refugiados: sabem que os ancestrais de seus ancestrais viveram exatamente no mesmo lugar. A sensação de pertencimento é tamanha que a maioria nem cogita que um dia possam deixar seus lares. Quando os habitantes de Tamu-ra foram obrigados a deixar sua ilha durante o primeiro ataque da Tormenta, salvos por seu imperador, a mudança foi um evento tão traumático quanto a própria tempestade. Quando houve chance de reconstruir o Império de Jade, quase todos imediatamente desejaram voltar.

Isso significa que cada família, mesmo as mais humildes, conhece suas origens. Geração após geração cresce com as histórias de antepassados que existiram eras atrás. Plebeus vivem em casas construídas antes da formação do Reinado e reis muitas vezes têm em sua linhagem uma centelha divina, ou ao menos interações importantes com algum deus. Enquanto a autoridade da Rainha-Imperatriz é mundana e baseada em ideologia, a autoridade dos kipanes ou dos tamalus é mística e baseada em feitos espantosos. Tamu-ra é especialmente protegida por um deus maior, cuja identidade está intimamente ligada à terra. Até mesmo Lamnor, que emergiu como grande civilização há poucas décadas, abriga povos que vivem aqui desde antes da história registrada.

Muitas dessas nações demonstram enorme resiliência — além de bastante resistência a mudanças. Enquanto a descoberta da estátua de Valkaria foi uma virada colossal na história do continente norte, o próprio aprisionamento da deusa é um evento recente e talvez uma mera nota de rodapé na história das civilizações além de Arton. Estas terras veem a constante mudança de regentes e formas de governo no Reinado como caos absoluto, um período transitório enquanto as "crianças" aprendem o que eles mesmos já sabem há milênios. Para um sar-allan, toda a história do continente até agora pode ser resumida como "algumas populações aprendendo a lidar com as consequências da Revolta dos Três".

Costumes Arraigados

Não existe nada "exótico" ou "pitoresco" no mundo de Arton — aquilo que é inusitado para um povo é totalmente corriqueiro para outro. Quando um artoniano fala em "aventureiros esquisitos", está se referindo a alguém que mescla elementos de vários povos ou lugares, ou ainda alguém que vá contra as tradições. Qualquer costume é "normal", porque faz parte da vivência de alguma população.

Isso é especialmente verdadeiro nas terras além de Arton. Costumes, tradições, vestimentas, ditados e outros elementos culturais não são detalhes, não são preferências: fazem parte da existência destes povos tanto quanto seu idioma ou suas habitações. A tendência dos doheritas à mineração não é uma questão de ganância, nem um estereótipo. Os anões de Doherimm precisaram escavar túneis desde sua criação,

para ter onde viver. Para eles, escavar túneis significava literalmente expandir o mundo! Não havia opção a não ser minerar. Da mesma forma, o militarismo de boa parte dos duyshidakk não é sanha conquistadora ou agressividade inata. Sua história, muito antes da chegada dos elfos, foi moldada por conflitos e sua civilização foi construída com base na certeza de que era necessário lutar para sobreviver.

No continente norte, mesmo as nações mais apegadas a seu modo de vida *poderiam* fazer as coisas de maneira diferente. Toda a cultura de Sckharshantallas é baseada na figura do dragão… Mas, caso Sckhar um dia desaparecesse, seria possível viver no reino sem ele. Contudo, é impossível viver no Deserto da Perdição sem usar as roupas que protegem contra o sol de dia e contra o frio à noite, ou sem a matemática que possibilita compreender os portais nas tempestades de areia. Da mesma forma, um habitante de Khubar não tem opção a não ser conhecer o mar. Na verdade, a comparação de Khubar com Sckharshantallas é curiosa: caso Benthos desaparecesse, talvez fosse impossível viver no arquipélago! Afinal, a presença do Dragão-Rei impediu pelo menos duas ameaças à própria existência dessa terra.

Isso não significa que essas populações sejam moldadas unicamente pelo lugar onde vivem — significa, isso sim, que muitas vezes têm uma verdadeira simbiose com seu lar. A Grande Savana existe da forma que existe por influência dos ubaneri, que por sua vez baseiam seus costumes no respeito pelos elementais que habitam a região. O respeito aos druidas em Galrasia se origina em grande parte da interação com a flora que existe na ilha — e a ilha foi moldada pela influência divina. Para os povos além de Arton, cultura, costumes e terra se mesclam numa forte identidade. Não é surpresa que os goblinoides não vejam grandes diferenças raciais entre si: vivem em Lamnor, têm tradições coletivas e se consideram todos duyshidakk.

Deuses Padroeiros

Muitas terras além de Arton têm uma relação mais íntima com as divindades do que seus vizinhos do continente norte. Além disso, muitos desses povos concentram sua religiosidade em um ou dois deuses — não apenas devotando-se a eles, mas praticamente ignorando o resto do Panteão!

Talvez o caso mais simbólico seja a relação entre Tamu-ra e Lin-Wu. Enquanto um tamuraniano típico simplesmente vê seu deus patrono como a forma divina de suas tradições e modo de pensar, um estrangeiro típico tem dificuldade em caracterizar Lin-Wu de qualquer forma além de "o deus de Tamu-ra". Religião, costume, terra e população existem de forma unificada.

Isso não significa que os povos além de Arton tenham menos diversidade de pensamento, ou mesmo que não possam cultuar outros deuses. Mas a presença de algumas divindades não pode ser ignorada. Um habitante do Deserto da Perdição necessariamente lida com a influência de Azgher: sendo ou não um devoto, deve se preocupar com o calor de dia e o frio à noite, deve respeitar o deus e adaptar-se a suas exigências. Um valkariano pode passar a vida toda sem nenhuma relação com a Deusa da Humanidade, mas todo sar-allan tem uma relação íntima com o Deus-Sol. Da mesma forma, os moreau pediram ativamente a seus deuses para serem moldados da forma que são. Mesmo o maior devoto de Valkaria não pode dizer que sua existência é literalmente a realização de um desejo por sua deusa.

No caso de Doherimm, Tenebra existe em todos os lugares: a escuridão é parte intrínseca de seu mundo. Da mesma forma, Khalmyr deixou ali sua chama como uma prova e um lembrete físicos da presença do Deus da Justiça — e mais tarde confiou aos anões a proteção de sua espada. O maior ladrão e vigarista de Doher pode até odiar Khalmyr, mas não pode ignorá-lo.

Os Três Mares são um caso peculiar. Os piratas que povoam (ou infestam…) essas águas nunca demonstraram grande devoção, mas sempre viveram em contato com um deus — segundo alguns, sempre viveram na manifestação material do próprio deus! Assim, quando Oceano desapareceu, imediatamente surgiu uma facção pirata devotada a ele, que existe para procurá-lo. O Deus dos Mares sempre foi parte intrínseca desse lugar e sua ausência abalou o modo de vida dos piratas.

O epítome da relação íntima com um deus patrono são os duyshidakk. Muitos que estão vivos hoje conheceram pessoalmente Thwor, antes de sua ascensão. Mesmo aqueles que nunca interagiram com ele podem ter ouvido algum discurso, lutado sob sua liderança ou, no mínimo, avistado o Ayrrak de longe. Quase nenhum outro artoniano já experimentou tamanha proximidade com um deus maior, pelo menos entre o povo comum. Para um plebeu do Reinado, Lena é uma presença etérea e distante. Para um simples goblin de Lamnor, Thwor é uma realidade física e próxima.

Outros Mundos

Embora façam parte do mesmo mundo num sentido estrito, as terras além de Arton representam existências diferentes, independentes, paralelas e muitas vezes isoladas. Ao se deparar com estas civilizações, um sábio muitas vezes percebe que não conhece na verdade a história de Arton.

Conhece *uma* história de *uma* Arton.

LAMNOR

O CONTINENTE BESTIAL

Outrora o centro da civilização, terreno fértil de impérios, berço de heróis, primeiro destino dos elfos e palco da chegada da palavra escrita, Lamnor experimentou uma queda devastadora. Hoje é uma vastidão florestal tomada por ruínas, banhada em sangue e ocupada por hordas de monstros.

Outrora um continente estanque, preso às amarras da mentalidade humana, assolado por invasores élficos, impregnado com a perseguição e opressão de todas as raças goblinoides, Lamnor experimentou uma ascensão milagrosa. Hoje é o lar de uma nova civilização, nascedouro da mais poderosa e inovadora cultura do mundo conhecido, prometendo levar toda Arton a uma utopia de liberdade e paz.

Liberto pelo maior herói da história ou subjugado por um de seus maiores vilões. Varrido por massacres sem sentido ou conquistado em batalhas gloriosas. Lugar de morte ou de vida. Assim é Lamnor: monstruoso ou magnífico, decadente ou triunfante, horrendo ou sublime. O inferno para os povos do norte, o paraíso para os duyshidakk.

HISTÓRIA

A história de Lamnor se separa da história de Arton Norte na **Grande Batalha**. A vitória do Príncipe Rengard sobre as forças de Corulan IV teve um efeito curioso sobre os reinos do continente sul. Enquanto populações inteiras eram expulsas de seus lares e forçadas a rumar para o desconhecido, os povos que permaneceram em Lamnor passaram a se enxergar como escolhidos.

Mesmo com um histórico de guerras e até algumas tragédias, os fatos pareciam comprovar isso. Afinal, os reinos humanos de Lamnor tinham sido visitados pelos elfos e deles recebido dádivas inestimáveis, erguendo-se acima das raças goblinoides com quem disputavam espaço. Mesmo depois que a arrogância élfica levou os humanos a assinar o **Tratado de Lamnor**, vetando qualquer interferência nos assuntos dos elfos, isso continuou a ser tido como verdade.

Um longo período de estagnação se sucedeu à Grande Batalha. Os reinos humanos eram isolados uns dos outros, havia grandes vastidões de terra inexplorada. Por isso mesmo, havia fartura — sempre mais espaço para onde se espalhar, sempre mais recursos a retirar da natureza. Enquanto o Reinado era formado no norte, o sul se apegou cada vez mais a suas tradições. Gerações nasceram e morreram em existências quase idênticas às de seus pais e avós.

Os goblinoides não faziam parte dessa história. Mesmo estando entre os povos originais de Lamnor, sempre foram considerados monstros. Matá-los não era visto como crime, mas como heroísmo. Enquanto os elfos que chegaram de longe e tomaram suas terras eram aceitos mesmo depois de deixar claro que consideravam a humanidade inferior, os goblinoides eram caçados, sobrevivendo de saques, servidão e brutalidade. Mortes de goblins eram treinamento para aventureiros iniciantes, que então matavam hobgoblins e bugbears antes de passar a "ameaças de verdade".

Ainda que fossem criaturas inteligentes com seu próprio idioma, seus próprios costumes, sua própria religião, esses povos eram vistos como uma praga. Nada mais.

O Eclipse

Durante esse período, surgiu uma profecia. Registrada em uma gigantesca roda de pedra em um idioma indecifrável, foi ignorada por humanos e elfos, mas descoberta por uma raça macabra: os **bugbears**. Essas criaturas eram individualmente muito fortes, mas desorganizadas e selvagens. Mais interessados em aterrorizar humanos e sorver seu medo do que em triunfar sobre eles, os bugbears não eram sequer uma nota de rodapé na história de Arton.

Contudo, a profecia falava sobre um líder. Uma criatura que chegaria para unificar as tribos, elevar sua raça, conquistar tudo a seu redor e devastar os reinos "civilizados". Os bugbears cultuavam o Deus da Morte, que a humanidade chamava de Leen, mas que as próprias criaturas conheciam como **Ragnar**. Segundo a crença goblinoide, eclipses são ocasiões em que a carruagem de Ragnar passa na frente do sol, carregando os mortos, sendo assim um evento sagrado.

O ano de 1364 foi marcado por um eclipse total do sol. Durante o eclipse nasceu o bugbear que viria a receber o nome **Thwor Khoshkothruk**.

Ainda maior que a média de sua espécie, Thwor nasceu em meio à morte, já que sua mãe não resistiu ao parto. Criada por sacerdotes de Ragnar, a criança demonstrou capacidades extraordinárias desde cedo. Não só era mais forte que outros bugbears — era também mais feroz, mais astuto e, acima de tudo, mais introspectivo. Ainda muito novo, questionava tudo e todos, fazia perguntas que ninguém nunca pensara em fazer. Indagava sobre a noção de tempo, de passado e futuro. Será que a profecia previra seu nascimento? Ou será que, por nascer durante um eclipse e matar a própria mãe, o jovem bugbear provocara o surgimento de uma profecia séculos antes?

Tudo isso era descartado por seus tutores, que estavam mais interessados no que o jovem guerreiro podia conquistar. Entre esses clérigos destacava-se **Gaardalok**, um bugbear paciente e planejador. Ele via Thwor como uma arma, como a Foice de Ragnar… E como sua ferramenta para ascender a sumo-sacerdote do Deus da Morte. Gaardalok julgava que, quando Thwor dominasse a terra, ele mesmo dominaria Thwor.

Mas a sede de conhecimento do jovem foi grande demais para que ficasse preso às ordens dos sacerdotes. Antes de ser adulto, Thwor partiu em peregrinação ao norte. Passou anos viajando oculto pelo Reinado e notou que aquelas terras tinham há muito superado os reinos de Lamnor. Viu como tinham se unido e se tornado poderosas. Conhecendo o Reinado, ele notou como as nações do sul eram patéticas… e como, isoladas entre si, podiam facilmente cair.

A Infinita Guerra

De volta a Lamnor, Thwor se pôs a realizar seu sonho: a união de todas as raças goblinoides e a derrocada dos humanos e dos elfos. Selecionou com cuidado seu primeiro alvo: **Farddenn**, uma pequena mas próspera cidade humana, longe de grandes centros e abastecida por uma rota comercial. O bugbear visitou cada uma das tribos goblinoides próximas, convocou seus chefes e propôs uma aliança para atacar e dominar a cidade.

Foi rejeitado.

Os goblinoides não tinham interesse em se organizar. Durante séculos tinham aprendido que era natural viver em cavernas e florestas, roubando migalhas e sendo caçados por aventureiros. Thwor descobriu que boas ideias e discursos inflamados nunca seriam suficientes para desfazer gerações de opressão e doutrinação. Seria preciso violência.

O bugbear tomou o controle das tribos ao apresentar as cabeças decepadas de seus chefes e declarar a si mesmo o novo líder. Quem ousasse desafiá-lo enfrentaria sua fúria.

As tribos atacaram Farddenn em conjunto, sob o comando do novo general. A vitória foi total. Segundo as ordens de Thwor, cada habitante da cidade foi exterminado, para que nenhum sobrevivente pudesse alertar os reinos humanos. Farddenn seria para sempre o marco zero do domínio goblinoide sobre Lamnor.

Foi nessa época que Gaardalok ressurgiu na trajetória de Thwor. Seu interesse continuava sendo dominar o líder, enquanto o próprio Thwor precisava da autoridade espiritual do clérigo para continuar unindo as tribos. No entanto, a essa altura já sabia que o Deus da Morte nunca poderia ser o patrono do nascimento de uma nova civilização. Gaardalok achava que estava usando Thwor, mas na verdade estava sendo usado.

O bugbear seguiu unindo tribos e conquistando território, contando com o isolacionismo dos povos de Lamnor para pegá-los desprevenidos. Mas essa tática não daria certo por muito tempo: era preciso organizar ataques em massa, capazes de derrubar reinos inteiros. E isso exigia tornar realidade a **Grande União**, o ideal de Thwor de que todos os goblinoides lutassem juntos por uma só causa.

Para que isso fosse possível, Thwor precisava dos hobgoblins. Essa raça militarizada fora a principal vítima dos elfos séculos atrás, permanecendo em conflito com os invasores na **Infinita Guerra**. A organização dos hobgoblins era fundamental para transformar bandos em um exército, tribos em uma nação — mas Thwor sabia que eles nunca abandonariam a Infinita Guerra ou cederiam sua posição aos invasores.

Assim, Thwor se infiltrou em **Lenórienn**, a capital élfica, e lá raptou a **Princesa Tanya**, filha e única herdeira do rei élfico Khinlanas. Apresentou-a como prêmio aos hobgoblins e foi aclamado como líder.

Unidos sob Thwor, contando com as tropas hobgoblins e abençoados por Ragnar, os goblinoides atacaram e destruíram Lenórienn, promovendo um grande massacre de elfos e forçando os sobreviventes a fugir por suas vidas. No auge da batalha, a própria Glórienn, a Deusa dos Elfos, desceu a Arton em forma de avatar para enfrentar Thwor em combate individual — e foi derrotada. Com sua deusa humilhada e sua única nação devastada, os elfos se tornaram um povo dividido, rejeitado e amargurado. Nunca mais ergueriam um reino.

Sobre as ruínas de Lenórienn, Thwor passou a ser chamado de Khoshkothruk, ou **Ironfist** para os povos do norte. Seu título não era mais "líder", "grande general" ou "comandante" — ele era o **Ayrrak**, o Imperador Supremo. E os goblinoides não eram mais diferentes tribos. Eram a **Aliança Negra**.

A Ascensão Duyshidakk

A Aliança Negra continuou em sua brutal e sistemática conquista de Lamnor. Após Lenórienn, as outras capitais caíram uma a uma. Os goblinoides dominaram e rebatizaram as comunidades humanas, passando a viver juntos em grandes números e sem a necessidade de se esconder pela primeira vez em séculos. Ragnar passou a ser cultuado por todas as raças goblinoides e logo tomou o lugar de Leen como Deus da Morte na teologia artoniana. Gaardalok alcançou o posto de sumo-sacerdote. O continente sul pertencia a Thwor Khoshkothruk.

Mas isso era só o começo.

Ferocidade, força física e pensamento tático nunca haviam sido as principais vantagens do Ayrrak. O que realmente o diferenciava de outros bugbears era sua capacidade de reflexão, sua visão da trajetória dos diferentes povos de Arton, sua compreensão de seu próprio papel na história.

A profecia que anunciara o nascimento de Thwor também previra seu fim, através da **"Flecha de Fogo"** — mas ninguém sabia o que isso poderia ser. Para que os goblinoides não se dividissem mais uma vez após sua morte, para que todo o esforço de expulsar os invasores não fosse em vão, era preciso que cada goblinoide entendesse que sua vida valia mais que sua morte. O Ayrrak passou a ensinar seus súditos que eles eram um só povo: os **duyshidakk**. Mais que um novo nome para as raças da Grande União, "duyshidakk" é um conceito que engloba todos que vivem pelos ideais de Thwor e que sofreram nas mãos dos usurpadores. Ser duyshidakk era muito mais importante e significativo do que ter nascido em uma determinada raça.

A Profecia

Quando a sombra passar pelo globo de luz
Trazendo a vida que trará a morte
Terá surgido o emissário da dor
O arauto da destruição
Seu nome será cantado por uns
e amaldiçoado por outros
O sangue tingirá os campos de vermelho
Um rei partirá sua coroa em duas
E a guerra tomará a tudo e a todos
Até que a sombra da morte complete seu ciclo
e a Flecha de Fogo seja disparada
Rompendo o coração das trevas

O Ayrrak sabia que a utopia goblinoide não podia ficar restrita à destruição e à ocupação de ruínas — era preciso construir comunidades totalmente novas. A mais notável dessas é **Urkk'thran**, a capital duyshidakk e maior exemplo da mentalidade goblinoide sem influência (positiva ou negativa) de outras culturas. Seguindo o exemplo da capital, várias outras cidades e construções foram erguidas, finalmente materializando e eternizando a maneira de pensar das raças antes consideradas monstruosas.

Thwor Khoshkothruk já era o Imperador Supremo de um continente inteiro. Ainda que os povos do norte se recusassem a aceitar isso, era o maior governante do mundo conhecido, superando até mesmo o Rei-Imperador no auge do poderio do Reinado. Mas ainda restava uma barreira entre sul e norte: a cidade-fortaleza de **Khalifor**, no Istmo de Hangpharstyth.

Thwor demorou a atacar Khalifor. Alguns achavam que era complacência, incerteza ou medo, mas essa espera sempre fez parte do plano. Era preciso que os duyshidakk se acostumassem a ver Lamnor como seu lar, não apenas como uma terra que haviam saqueado. Era preciso formar raízes. Era preciso que novas gerações nascessem na cultura duyshidakk, apenas ouvindo histórias sobre os tempos sinistros de quando seus pais precisavam lutar para sobreviver.

Quando chegou a hora, Thwor atacou Khalifor, mas a conquista da cidade-fortaleza não foi motivo de grande comemoração para o Ayrrak. Era apenas mais um passo em seu plano de proporções cósmicas.

A Flecha de Fogo

Incontáveis aventureiros e pretensos heróis do norte tentavam descobrir o que seria a Flecha de Fogo, a misteriosa arma que poderia finalmente dar cabo daquele que consideravam um dos maiores vilões de Arton. No reino de Tyrondir, a pequena **Sternachten**, conhecida como "Cidade dos Observatórios", se dedicava a decifrar a profecia. Quando Sternachten foi destruída, o único sobrevivente foi o jovem astrólogo **Corben**.

A animosidade entre Thwor e Gaardalok já era palpável. Um precisava do outro, mas as relações entre ambos eram tensas. Thwor já havia elaborado o **Akzath**, o modelo de tempo e destino segundo o qual passado e futuro não existiam. De acordo com o Akzath, a presença do Deus da Morte no centro da cultura duyshidakk aproximava o conceito de Morte de todos os membros desse povo. Para que os duyshidakk prosperassem, era necessário aproximá-los da Vida.

Corben, mesmo sendo um humano e devoto de Thyatis, acabou tendo contato com o Ayrrak e recebeu dele a missão de descobrir o que era a Flecha de Fogo — para que Thwor pudesse lidar com ela, ou ao menos preparar seu povo para sua chegada. Usando um telescópio na mais alta torre de Urkk'thran, Corben fez a grande descoberta: a Flecha de Fogo era um cometa em rota de colisão com Lamnor. Quando atingisse o continente, destruiria tudo que os duyshidakk haviam construído e mataria quase todos os goblinoides.

Não havia como impedir a chegada do cometa, mas o Ayrrak podia usar o Akzath para modificar o destino e as consequências de sua queda. Thwor tentou uma aliança com o rei de Tyrondir para que o reino recebesse os duyshidakk como refugiados, mas foi rejeitado e obrigado a uma invasão. A essa altura, já conhecia o plano de Ragnar: o Deus da Morte desejava que os goblinoides fossem um imenso sacrifício em seu nome. Os que restassem não teriam opção a não ser atacar o Reinado como uma horda, então a Morte se espalharia por todo o mundo. Thwor invadiu o palácio real de Tyrondir quando o cometa já se aproximava muito de Arton — assim, garantindo que, se ele realmente fosse morto por sua queda, pelo menos Lamnor seria poupado.

Logo antes da queda da Flecha de Fogo, o avatar de Ragnar se revelou a Thwor e os dois lutaram. Ou, segundo alguns, aquele não era um avatar, mas *o próprio deus*. Desafiando a profecia e enfrentando a Morte pessoalmente, o Ayrrak manipulou o destino para que a Flecha de Fogo se despedaçasse antes de colidir com Arton. Ou, segundo os mais céticos, aquilo sempre iria acontecer e o Ayrrak apenas foi capaz de perceber a rota de colisão do cometa. Seja como for, um dos fragmentos atingiu o palácio, matando Thwor e Ragnar. E, embora a queda tenha abalado boa parte do mundo, não provocou a destruição de um continente.

Então a jogada mais genial do imperador bugbear se revelou: após a derrota do Deus da Morte, o próprio Thwor ascendeu à divindade. Era o Deus dos Goblinoides, o Deus dos Duyshidakk, o Deus do Mundo Como Deve Ser.

Khorr'benn, sumo-sacerdote de Thwor

Lamnor sem o Ayrrak

Atualmente Lamnor é uma terra dividida, em constante conflito, cheia de perigos... Mas livre.

A morte de Thwor Khoshkothruk foi um golpe duro para os duyshidakk, mas as sementes que ele plantou continuam germinando. Cada vez mais goblinoides vivem em comunidades criadas por eles mesmos, sem depender das ruínas humanas e élficas. Novas gerações chegam a duvidar que, poucas décadas atrás, goblins, hobgoblins e bugbears eram considerados monstros e precisavam viver escondidos nas terras que eram suas por direito.

Embora ninguém saiba exatamente como isso vá acontecer, a maioria dos duyshidakk tem confiança de que, um dia, a utopia prevista pelo Ayrrak se tornará realidade. Isso é reforçado pela presença de Thwor no Panteão. Agora os goblinoides e seus aliados são uma

das poucas raças que contam com um deus maior inteiramente dedicado a eles e a seus objetivos. Mais importante ainda: testemunhando um goblinoide ascender de monstro a general, de general a imperador e de imperador a deus, eles entenderam que são capazes de qualquer coisa. Em Lamnor, a noção de que os duyshidakk são seres bestiais ou monstruosos é um insulto, uma piada ou uma heresia.

Os devotos mais fervorosos de Thwor veem esta época como o início de uma era de felicidade. Afinal, não deve haver líderes ou grandes instituições no Mundo Como Deve Ser. Assim, a ausência do Ayrrak seria uma prova de que seu sonho está mais próximo do que nunca.

GEOGRAFIA

Lamnor é quase todo tomado por florestas e regiões selvagens. Quando os reinos humanos caíram, a maior parte de seus castelos e cidades não foi ocupada — foi saqueada, destruída e abandonada. Assim, não demorou para que a natureza se espalhasse pelas ruínas. Viajar pelo continente significa embrenhar-se em matas escuras, desbravar trilhas ocultas e estar pronto para enfrentar monstros a cada passo.

O centro do continente, considerado a área mais importante em termos ideológicos e estratégicos pelos duyshidakk, é **Doyshnyurtt**, o Coração Intocado. Esse vasto espaço do tamanho de um reino nunca havia sido colonizado por humanos ou outras raças "civilizadas". Não possui ruínas nem qualquer traço de ocupação não goblinoide. Isso pode soar estranho para os povos do norte, que se espalham por todo território disponível e têm sede de descoberta, mas é um perfeito exemplo da estagnação que existia no sul. Também é uma prova de como as raças goblinoides estavam fragmentadas e sem rumo antes de Thwor — afinal, elas também não ocuparam essa terra!

Duas imensas cordilheiras dominam boa parte do continente — **Natoy-Ul-Uttur** e **Vuroy-Ul-Uttur**. Ao contrário de várias palavras duyshidakk, esses nomes têm significados práticos e simples. Natoy-Ul-Uttur é "a Muralha Gêmea que Corta o Centro", a cadeia que divide o continente, e Vuroy-Ul-Uttur é "a Muralha Gêmea de Baixo", que se localiza mais ao sul. Existe pouca ocupação goblinoide nessas montanhas, mas alguns boatos afirmam que uma raça inteira de humanoides alados habita os picos mais altos. Se isso for verdade, caberia aos duyshidakk travar contato com eles e acolhê-los em seu povo… ou exterminá-los.

Lamnor é provavelmente a terra mais segura do mundo conhecido em termos de inimigos externos. A Ossada de Ragnar protege o continente contra incursões do norte — para quaisquer invasores restaria apenas a opção de chegar por meios marítimos ou sobrenaturais, como foi o caso dos elfos. Contudo, a baixa densidade populacional significa que uma invasão desse tipo poderia passar despercebida até que o inimigo já tivesse estabelecido fortalezas e ocupado parte do território. Alguns líderes duyshidakk já estão construindo cidades costeiras e tentando fazer aliança com humanoides aquáticos para se prevenir contra isso.

POVO & COSTUMES

Lamnor é habitado quase apenas por goblinoides. Dentre esses, goblins são os mais numerosos, seguidos por hobgoblins e bugbears. Outras raças consideradas hostis no norte, como orcs, ogros, gnolls e kobolds, também podem ser encontradas em grandes números. Contudo, um lamnoriano dificilmente faria todas essas diferenciações. Para a maior parte dos habitantes do continente, todos são duyshidakk. Até mesmo os poucos humanos, elfos, anões e hynne que vivem aqui, se não forem prisioneiros ou escravos, são considerados duyshidakk — e prisioneiros e escravos podem se tornar duyshidakk, se não morrerem antes.

Alguém fascinado pela cultura duyshidakk poderia dizer que tudo em Lamnor é caracterizado por **movimento**. Alguém apavorado diria que a mentalidade goblinoide é dominada pela **brutalidade**.

É impossível negar que os duyshidakk são violentos. Mesmo aqueles que defendem com mais fervor as razões da Aliança Negra para odiar os elfos e se ressentir dos humanos devem admitir que não existe cultura duyshidakk sem lutas constantes, massacres ocasionais e até sacrifícios. Quando dois duyshidakk se encontram, normalmente há uma luta curta, para determinar relações de hierarquia e respeito. Não importa se é um enorme ogro encontrando um goblin raquítico — os parâmetros de suas interações são estabelecidos pelos golpes que trocam, por sua capacidade de suportá-los e pela ferocidade que demonstram. O vencedor desses rápidos conflitos não sente nenhum orgulho e o perdedor não é humilhado. Para os goblinoides, isso é como um aperto de mão ou uma apresentação formal. Mas outras formas de violência, mais sérias e sinistras, estão presentes em todo o continente. Disputas são resolvidas com duelos sangrentos. Acidentes com dezenas de vítimas são aceitos como parte do cotidiano. Prisioneiros podem ser executados por um capricho de seu captor.

Contudo, também é impossível negar a beleza singular da mentalidade duyshidakk. Nada fica parado em Lamnor. Com raras exceções, nenhum prédio nunca é considerado finalizado. Tudo é sempre modificado, remodelado e renovado dia após dia. As peças de máquinas e partes de construções não se encaixam em ângulos retos, mas em formas irregulares que parecem caóticas, mas que funcionam com precisão.

Um goblinoide considera que tudo que não está em movimento está mais próximo da morte. Estagnação é um conceito apavorante para este povo. Assim, poucos lugares em Arton são mais variados, mais coloridos, mais surpreendentes. Ao contrário dos humanos, movidos pela ambição, os duyshidakk são simplesmente *movidos* — para eles, experimentar coisas novas, fazer algo de modo diferente, testar invenções e agir de forma inusitada não são meios para atingir um fim. São fins por si só.

Não há dinheiro ou propriedade privada como o norte conhece. Não há nem mesmo escambo: pessoas que, por falta de uma palavra melhor, são chamadas de "mercadores" apenas levam mercadorias de um lado a outro, permitindo que seus "clientes" peguem o que desejam. Tudo que não está sendo usado pode ser tomado por outra pessoa. As únicas exceções são objetos muito pessoais, como as armas de um guerreiro ou o símbolo sagrado de um sacerdote. Como não há clara indicação do que seriam "objetos muito pessoais", mal-entendidos são constantes e considerados parte da vida, assim como a necessidade de dinheiro é vista como normal no Reinado. Em geral, essas confusões são solucionadas com rápidos combates.

A falta de propriedade privada se estende até mesmo para moradia. Quase nenhum duyshidakk vive em um mesmo lugar por mais de uma semana. No instante em que coloca o pé fora de casa, a habitação pode ser tomada por outros ou mesmo destruída para dar lugar a algo novo! Todo habitante de Lamnor também está acostumado com estranhos entrando e saindo de sua "casa" o tempo todo, ou usando-a como passagem. Privacidade e espaço pessoal são noções de pouca importância e quase ninguém tem vergonha de atividades consideradas íntimas.

Outra peculiaridade duyshidakk que costuma dar um nó na cabeça de forasteiros é a falta de números. Em vez de contar como as outras raças, os goblinoides usam os conceitos de "suficiente para um", "suficiente para uma família", "suficiente para um batalhão ou tribo", "suficiente para um povo" e "suficiente para o mundo". Um sol, por exemplo, é suficiente para o mundo, mas uma maçã é suficiente para um. Os goblinoides acham absurdo que ambos possam ser representados pelo mesmo numeral!

O Mundo Como Deve Ser

Lamnor também é único em Arton por estar unido em um objetivo: a criação da utopia que eles chamam de **Muak'dbeppa Dashay-ug'vurtt**, ou **O Mundo Como Deve Ser**.

Cada goblinoide entende O Mundo Como Deve Ser de forma diferente. Para a maioria, significa apenas a felicidade e tranquilidade de seu próprio povo. Para os remanescentes do clero de Ragnar, significa um mundo morto. Pode significar a punição dos inimigos dos duyshidakk ou a continuação do legado de Thwor. Contudo, existe uma definição verdadeira desse conceito, conhecida por aqueles que foram mais próximos do Ayrrak.

O Mundo Como Deve Ser, de forma muito simplificada, é a ideia de que só a ausência total de ordem e autoridade no mundo todo pode promover a verdadeira harmonia. Seria preciso destruir todas as instituições de todas as raças para que a guerra e a opressão fossem totalmente banidas. Sem instituições estanques, não haveria nem a possibilidade de organização suficiente para que tudo isso voltasse a existir no futuro.

Embora seja fundamentado em destruição, O Mundo Como Deve Ser é um ideal de criação eterna, de paz através de pequenos conflitos constantes. A anarquia, segundo esse ideal, levaria à supremacia do indivíduo, ao fim de quaisquer amarras para a inventividade, a uma explosão de vida sem que houvesse nada para controlá-la ou impedir seu progresso.

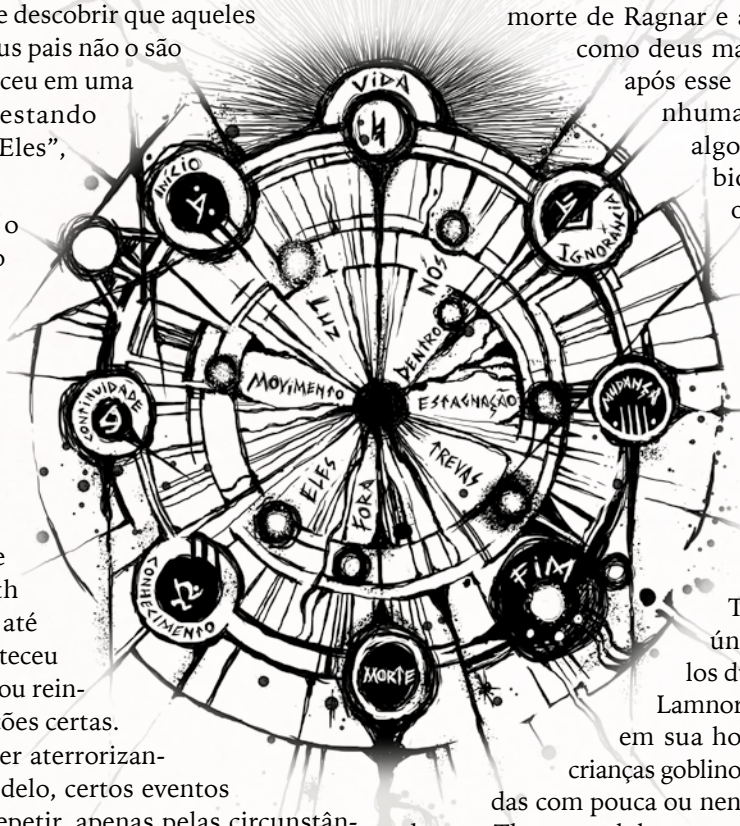
Alguns consideram que essa ideologia levaria apenas a um caos generalizado e à lei do mais forte. Nenhuma criação, mas pura destruição e regressão de todos os povos. Contudo, além de ser um conceito de sociedade, O Mundo Como Deve Ser está baseado na visão de Thwor Khoshkothruk sobre a própria realidade. E, segundo os maiores sábios duyshidakk, tem implicações cosmológicas muito mais profundas.

O Akzath

A faceta mais radical do pensamento de Thwor, compreendida apenas por alguns, é o **Akzath**, ou "O Agora Aberto de Tudo". Mesmo não sendo plenamente entendido e tendo sido codificado apenas nas últimas décadas, o Akzath norteia toda a mentalidade goblinoide desde sempre. O Ayrrak foi somente aquele que conseguiu unificar o modelo, compreendê-lo por completo e considerar suas ramificações.

Segundo o Akzath, não existe passado e futuro, nem relações de causa e efeito como os povos "civilizados" conhecem. A realidade seria dividida

em conceitos como “Morte”, “Vida”, “Nós”, “Eles”, “Movimento”, “Estagnação” e outros, num círculo. Alguns conceitos estariam próximos de outros (por exemplo, “Início” está perto de “Luz” e “Movimento”, sendo oposto a “Fim” e ficando longe de “Trevas”). Quando alguém faz algo que o coloca perto de um desses conceitos (por exemplo, indo viajar para uma terra distante e se colocando próximo a “Movimento” e “Eles”), provoca a proximidade de outros conceitos aparentemente não relacionados (o viajante também se aproximaria de “Conhecimento”, por exemplo). Isso teria repercussões em toda a realidade, até mesmo em eventos que já aconteceram. Alguém que viaje constantemente pode descobrir que aqueles que julgava serem seus pais não o são na verdade — ele nasceu em uma terra estrangeira, estando assim próximo de “Eles”, “Fora” etc.



Compreender o Akzath é o trabalho de uma vida inteira. É preciso abandonar todas as noções de causalidade, até mesmo a compreensão normal das leis naturais, para abraçar uma visão de mundo etérea e subjetiva. O Akzath pode ser libertador: até mesmo o que já aconteceu pode ser modificado ou reinterpretado com as ações certas. Mas também pode ser aterrorizante: segundo esse modelo, certos eventos estão fadados a se repetir, apenas pelas circunstâncias dos indivíduos. O Akzath explicaria, por exemplo, como Thwor foi capaz de alterar a rota e o impacto da Flecha de Fogo. Mas também afirma que as raças goblinoides estarão para sempre ligadas à violência e à morte — pelo menos até a criação do Mundo Como Deve Ser.

O Mundo Como Deve Ser é fundamentado no Akzath. Segundo Thwor, uma mudança tão radical no modo de vida de tanta gente arrastaria Arton inteira para um só lado do Akzath, na prática apagando conceitos como “Morte”, “Fim” e “Ignorância”. Assim, não existiria risco de que a anarquia fosse puramente destrutiva — porque o *conceito* de destruição estaria enfraquecido.

O Deus Morto e o Deus Vivo

Até poucos anos atrás, a principal divindade de Lamnor era **Ragnar**, o Deus da Morte. Assim, templos feitos de crânios eram visão comum nas estradas e sacrifícios de criaturas inteligentes eram parte do dia a dia. Até mesmo os deuses menores de raças específicas foram deixados em segundo plano, enquanto o clero da Morte adquiria cada vez mais poder. Segundo Thwor, isso prendia os duyshidakk num ciclo de morte e destruição, de acordo com o Akzath.

Contudo, a queda da Flecha de Fogo marcou a morte de Ragnar e a ascensão de **Thwor** como deus maior. Durante um mês após esse evento, não houve nenhuma morte em Arton — algo que, segundo os sábios goblinoides, levou o mundo todo para um lado mais positivo do Akzath. A apoteose de Thwor foi sentida em todo o continente. Nem mesmo a queda de Lenórienn ou a construção de Urkk’thran uniram tanto as raças de Lamnor.

Hoje em dia, Thwor é praticamente o único deus cultuado pelos duyshidakk — tornando Lamnor mais uma vez singular em sua homogeneidade. Muitas crianças goblinoides já estão sendo criadas com pouca ou nenhuma noção de outros deuses. Thwor engloba o portfólio que é importante para esses povos e provou a todos que um goblinoide pode triunfar a despeito de tudo. Se nem o próprio Deus da Morte foi capaz de vencer o Ayrrak, que chance meros mortais do norte têm contra seus devotos?

Contudo, existem poucos clérigos de Thwor e seu culto ainda está sendo estabelecido. Ele não deixou nenhuma instrução sobre como deveria ser cultuado — ou mesmo *se* deveria! Assim, cada clérigo tem seus próprios rituais e interpreta os dogmas do deus de sua própria forma. Para alguns, a destruição dos elfos continua sendo uma missão fundamental. Para outros, o mais importante é proteger e incentivar os duyshidakk. Existem inclusive aqueles que apenas trocaram o nome “Ragnar” por “Thwor” e fazem

sacrifícios sanguinolentos ao Deus dos Goblinoides. Heresias e conflitos entre devotos serão comuns até que alguém seja capaz de unificar a religião.

Em meio a isso, existem devotos de Ragnar que se recusam a abandonar suas práticas. Mesmo sem receber milagres, permanecem adorando a Morte. Também há duyshidakk que incorporaram a morte como parte de sua mentalidade e visão de mundo — o notório goblin druida **Urhukkho'beak** é conhecido por suas pregações sobre como a morte é apenas um caminho natural para uma vida melhor nos reinos dos deuses.

GOVERNO

Lamnor era todo governado por Thwor Khoshkothruk. Após sua morte, ninguém foi capaz de se erguer como um novo Ayrrak. Em vez disso, o que o norte ainda chama de "Aliança Negra" se dividiu em inúmeros exércitos, tribos nômades, cidades e bandos. Nas cidades, não há liderança — muitos dizem que este é o ideal de Thwor já sendo colocado em prática. Mas os ermos são dominados por colunas errantes, cada uma encabeçada por um general, comandante, chefe ou pretenso rei.

A **Tropa da Forca** é um dos maiores exércitos de Lamnor, uma coluna formada principalmente por hobgoblins e goblins, na qual a engenhosidade e criatividade desses últimos é celebrada. A general é a caçadora de cabeças **Maryx Corta-Sangue**, uma heroína que acompanhou o Ayrrak nos eventos durante a queda da Flecha de Fogo e matou Gaardalok com as próprias mãos. Uma das líderes mais respeitadas em Lamnor, Maryx é vista como alguém que poderia mais uma vez unir os duyshidakk. Infelizmente, sua rivalidade com o sumo-sacerdote de Thwor e seus maiores devotos impede que essa aliança seja formada. De fato, Maryx é uma das poucas duyshidakk de grande destaque que não cultua o novo deus, ainda que paradoxalmente seja uma das mais ferrenhas seguidoras de sua palavra.

A **Foice da Vingança** é o exército sagrado de **Thraan'ya**, uma das primeiras clérigas de Thwor. A general tem uma história curiosa e sinistra: ela é a princesa élfica Tanya, capturada para trazer os hobgoblins à Aliança Negra décadas atrás e convertida aos duyshidakk pelas palavras do Ayrrak, de Maryx e de outros goblinoides. Thraan'ya segue os preceitos de seu deus com fanatismo e seus batalhões espalham a palavra de Thwor por onde passam. Contudo, a clériga se deixa levar por seu desejo de vingança contra os elfos. Seu exército muitas vezes parte em longas expedições em busca de boatos sobre comunidades élficas escondidas no continente. Talvez a única pessoa que pudesse guiá-la é o sumo-sacerdote de Thwor, o osteon **Khorr'benn An-ug'atz**. Contudo, o clérigo se recusa a ficar muito tempo perto de sua discípula, por alguma razão conhecida só por ele.

Ghorawkk, um dos vários filhos de Thwor, tenta amealhar seguidores para tomar o posto que pertenceu a seu pai. No entanto, é totalmente indigno do legado do Ayrrak: fraco, covarde, lamurioso e enganador, o bugbear se coloca como vítima para todos que encontra e tenta convencê-los a segui-lo por pena. Já conseguiu reunir vários bandos, mas invariavelmente perde seu respeito após alguns meses.

Além desses, existem outras forças de liderança em Lamnor: a **Revoada Carnívora** é uma imensa esquadrilha de goblins em ornitópteros, balões e máquinas voadoras. A **Carruagem dos Mortos** é uma coluna de devotos de Ragnar que busca trazer o deus de volta através de sacrifícios em massa. Os **Profetas do Akzath** buscam por sinais de um novo líder que possa repetir os feitos do Ayrrak. Não existe mais um único exército continental que possa ameaçar o norte como um todo. Por outro lado, é muito mais fácil que, passando pela Ossada de Ragnar e pelas Ruínas de Tyrondir, um exército consiga atacar uma parte do continente norte. E alguns desses exércitos já são, sozinhos, suficientes para devastar um reino…

LOCAIS IMPORTANTES

URKK'THRAN (CAPITAL)

A maior cidade construída pelos duyshidakk é um exemplo de tudo que Lamnor tem de melhor, um local onde a visão do Ayrrak parece estar se concretizando.

Diz-se que, ao avistar Urkk'thran pela primeira vez, Khorr'benn, que se tornaria sumo-sacerdote de Thwor, perguntou: "Por que aquela cordilheira está se mexendo?". A impressão que um forasteiro tem é exatamente essa. Urkk'thran é tanto vertical quanto horizontal: suas colinas, construções, fortalezas e muralhas parecem naturais, embora tudo na cidade tenha sido obra dos goblins. E *tudo* está sempre em movimento.

Vista de longe, Urkk'thran parece um formigueiro, se as formigas fossem capazes de rearranjar a paisagem. De um dia para o outro, prédios somem e outros surgem em seu lugar. De um minuto para o outro, crateras são abertas, pontes são erguidas, túneis são escavados. A cidade parece pulsar. Tudo é muito colorido e tomado por aromas exóticos. Urkk'thran fica acordada dia e noite, já que certas raças duyshidakk são diurnas e

outras, noturnas. Muitas superfícies são pintadas com tintas fosforescentes ou construídas com materiais naturalmente luminosos. Na verdade, como boa parte deste lugar fica no interior das colinas artificiais ou em túneis que atravessam prédios, a sensação é que dia e noite são perenes e simultâneos. Muitos visitantes abandonam essa divisão do tempo.

Embora seja uma utopia goblinoide, Urkk'thran também é perigosa. Existem vias horizontais, como em qualquer cidade humana, mas também íngremes, verticais ou até mesmo nos tetos! É comum ver goblins presos a aranhas gigantes atravessando a cidade de cabeça para baixo. Máquinas voadoras e criaturas aladas cruzam o ar o tempo todo. Lobos gigantes e montarias ainda mais ferozes escalam os níveis da cidade, enquanto orcs abrem túneis nos lugares mais inesperados. Existem animais e monstros suficientes para que seja possível viver de caça dentro da cidade, além de áreas ermas e regiões que mais se assemelham a masmorras. A segurança dos cidadãos não é uma prioridade: para chegar a muitos lugares é preciso atravessar pontes precárias, pendurar-se em cordas ou escalar paredões.

Urkk'thran tem algumas construções permanentes, que não são modificadas e demolidas por um acordo tácito da população. A **Arena** é uma gigantesca cratera que abriga apresentações teatrais (quase circenses) de lutadores favoritos do público. A **Torre Ceifadora** é o maior templo ao antigo deus Ragnar, com partes feitas de crânios e outras, de corpos mortos-vivos. Seus devotos remanescentes garantem a segurança do lugar. A **Torre de Todos os Olhos** é uma imensa oficina goblin, em cujo topo fica um telescópio que os goblins chamam de "Olho Comprido". **Zanniek**, um dos engenheiros-chefes, vem elevando as criações da Torre a níveis ainda maiores de inventividade e insanidade, com seu raciocínio surpreendentemente

lógico e sua mistura de engenhocas e magia arcana. A **Torre do Cemitério** é um local inóspito onde os duyshidakk fazem seus funerais mais gloriosos, convocando criaturas aladas para devorar os mortos. Já a **Torre da Forja do Futuro** era o centro de poder do Ayrrak, uma fortaleza em que cada andar é governado por um general. Embora não haja mais um líder aqui, os generais permanecem em seu dever de garantir a defesa de Urkk'thran caso um dia isso seja necessário.

FARDDENN

Farddenn foi a primeira cidade conquistada por Thwor e é considerada até hoje um local sagrado. Seu nome foi mantido para que os duyshidakk nunca esquecessem de sua primeira vitória.

É uma típica cidade goblinoide construída sobre as ruínas dos humanos: é possível notar pedaços de arquitetura humana aqui e ali, mas tudo está sempre sendo remodelado e modificado de formas cada vez mais complexas e engenhosas, ainda que caóticas.

Periodicamente acontece aqui o **Eclipse de Sangue**, um festival que comemora o feito histórico do Ayrrak. No Eclipse de Sangue, prisioneiros são sacrificados em um palco — há uma grande disputa entre comandantes e heróis para decidir quem terá a honra de exibir suas presas durante o espetáculo. Essas execuções acontecem sempre logo antes do nascer do sol. Os duyshidakk afirmam que, quanto mais dignos e poderosos são os sacrifícios, mais o sol demora para nascer. Não importa que o povo do norte diga que isso é impossível, os goblinoides têm certeza de que não é escuridão mágica ou outro truque, mas um real adiamento do alvorecer.

A área perto de Farddenn foi devastada pela queda de um fragmento da Flecha de Fogo. Mas, como a cidade em si foi poupada, isso apenas aumentou seu significado ritualístico. Os habitantes afirmam ter afastado o rochedo flamejante com a força dos sacrifícios que realizaram naquele dia.

RARNAAKK, A ANTIGA LENÓRIENN

Palco da conquista que selou a Grande União e sinalizou a invencibilidade da Aliança Negra, Rarnaakk já foi Lenórienn, a capital élfica e maior (ou única, segundo alguns) cidade do reino de mesmo nome. Aqui Thwor realizou dois feitos considerados impossíveis: raptou a Princesa Tanya e venceu o avatar de Glórienn em combate individual.

Rarnaakk foi a capital dos duyshidakk antes da tomada de Khalifor e da construção de Urkk'thran, mas nunca deixou de ser um símbolo amargo de vingança. Antigamente era uma enorme mácula em Lamnor, o maior ícone do poderio dos invasores élficos — os hobgoblins precisavam conviver com a vergonha de que os elfos os desprezavam a ponto de tornar sua capital não uma fortaleza, mas uma cidade delicada de cristal e prédios vivos. Assim, quando foi conquistada, Lenórienn foi desfigurada. Os goblinoides desejavam lembrar o que a cidade fora e provar a si mesmos que podiam humilhar os elfos assim como eles mesmos haviam sido humilhados.

Ainda restam altas espiras cristalinas, salões feitos de árvores vivas, cachoeiras que reluzem com água magicamente límpida e estátuas de beleza incomparável — mas tudo conspurcado, rachado, transformado em uma paródia do que já foi. Os duyshidakk mantêm ossadas de elfos sobre algumas obras de arte, como decorações macabras. Existe um esforço para tornar feio tudo que os elfos consideravam belo.

Brasão da antiga Lenórienn

Contudo, as gerações mais recentes não entendem essa necessidade de autoafirmação e passaram a reaproveitar os materiais élficos em obras práticas, inventivas e, como sempre, temporárias. Rarnaakk está aos poucos deixando de ser um cemitério para se tornar uma cidade viva. A maior curiosidade é a criatividade dos goblins ao reutilizar matérias-primas tão refinadas em suas engenhocas loucas. Os duyshidakk mais velhos, especialmente hobgoblins (que são maioria aqui) não veem com bons olhos essa mudança. Alguns acham que, sem um lembrete do passado, Lamnor pode se tornar complacente e permitir uma nova invasão. Seus medos não são totalmente infundados — o cavaleiro élfico **Leonhhoin Yaagim** voltou da morte e ronda as imediações da cidade conquistada, atacando caravanas duyshidakk e planejando a retomada de sua terra natal.

Exploradores do norte às vezes fazem incursões a Rarnaakk em busca de **Nyatar**, a Biblioteca Élfica. Dizem que os tomos que ainda restam aqui guardam segredos sobre a magia e a história dos elfos, além de informações sobre as naus mágicas que os trouxeram a Arton. E, ao contrário do que alguns pensam, os duyshidakk não destruíram esse conhecimento — estão

há anos tentando incorporá-lo a suas táticas. Parece estar começando a dar certo, pois já existem druidas duyshidakk capazes de rearranjar prédios vivos com a mesma velocidade com que os engenhoqueiros modificam estruturas normais.

Oyteyrehnn, o Porto dos Desbravadores

Esta pequena cidade no interior do Doyshnyurtt poderia não ser notável, exceto por um detalhe: em Oyteyrehnn é proibido haver finais.

Oyteyrehnn é o maior centro de construção e decolagem de ornitópteros do mundo conhecido, a capital dos aeronautas goblins, um verdadeiro porto aéreo. Toda a cidade é uma enorme oficina — pois as centenas de oficinas são remodeladas o tempo todo e os engenhoqueiros goblins circulam entre elas, pegando as peças de que precisam e se metendo nas criações uns dos outros. Outras raças também vivem aqui, mas sempre a serviço dos veículos voadores.

Para afastar o porto de qualquer noção de Fim, Estagnação ou Morte no Akzath, ninguém morre em Oyteyrehnn. Cidadãos moribundos são rapidamente levados para longe. De forma inversa, aqui há uma quantidade desproporcional de nascimentos — partos dentro do porto são considerados benéficos para todos. O fato mais curioso sobre este lugar é que nenhuma jornada pode terminar aqui. Assim, os aeronautas partem de Oyteyrehnn, mas nunca voltam, ao menos não com seus ornitópteros ou de forma permanente. A população é muito variável, já que um aeronauta de passagem não se arrisca a ficar tempo demais, para que ainda possa ser considerado como estando "no meio do caminho" para algum lugar.

Muitos procuram Oyteyrehnn quando precisam de mensageiros ou transporte rápido. Algumas das mais ousadas invenções goblins são criadas aqui. E, se você acredita no Akzath, tudo que é criado neste porto tem menos chance de explodir e desabar espetacularmente…

Aventuras

Missões em Lamnor variam muito e dependem de uma premissa básica: se o aventureiro é um duyshidakk ou um explorador do norte.

Aventureiros vindos do norte encontram em Lamnor um de seus maiores desafios. Tudo aqui é hostil: as estradas são cobertas de uma estranha resina grudenta que deixa pegadas; as árvores são altas, com copas densas; as montanhas são escarpadas e inclementes. É preciso se manter longe de quaisquer povoados e sobreviver inteiramente de caça e coleta, pois nenhum lamnoriano vai colaborar com um invasor. As únicas exceções conhecidas são devotos de Ragnar que odeiam os seguidores de Thwor — mas apenas alguém muito tolo ou muito desesperado confiaria em adoradores da Morte… Não existindo dinheiro ou propriedade privada, também é difícil subornar um habitante de Lamnor. Existem relatos de nortistas que morrem de fome sem nunca ter encontrado um duyshidakk, apenas porque não foram capazes de explorar toda a riqueza desta terra.

Vários nortistas vêm a Lamnor em busca de artefatos ou enclaves élficos. A **Floresta de Myrvallar**, onde se localiza Rarnaakk, é assunto de muitos boatos. Alguns dizem que há ruínas élficas contendo segredos ainda maiores do que na antiga capital. Outros vão mais longe, afirmando que algumas comunidades élficas persistem em suas profundezas, mantendo-se ocultas através de magia e treinando para o dia em que possam se vingar dos goblinoides. Também há exploradores do norte que não têm nada contra os duyshidakk, mas que desejam pesquisar o passado de Arton — descobrir mais sobre o **Império Nardmyr** e outras civilizações ancestrais. Existem boatos de que, no interior de alguma masmorra em Lamnor, está o pergaminho contendo as primeiras letras escritas, a grande dádiva de Tanna-Toh à Rainha Barda. Rumores ainda mais ousados afirmam que a Cidade Dourada ainda existe em algum lugar e guarda tesouros inimagináveis. Por fim, existem aventureiros extremamente corajosos (ou loucos) que vêm a Lamnor para tentar travar relações diplomáticas com os duyshidakk. Alguns buscam conhecer as heroínas Maryx e Thraan'ya. Os poucos nortistas devotos de Thwor vêm a Lamnor para ter com o sumo-sacerdote Khorr'benn.

Tudo isso se inverte no caso de aventureiros duyshidakk. Para heróis lamnorianos, quase todas as missões têm o objetivo de preservar sua civilização ou debelar alguma ameaça antes que se torne grande demais. Alguns fazem longas peregrinações pelo continente para conhecer Urkk'thran ou levar prisioneiros ao Eclipse de Sangue em Farddenn, outros descobrem planos de generais indignos que desejam clamar para si o legado do Ayrrak, enquanto outros ainda combatem invasores do norte. E, como uma cultura artoniana completa, os duyshidakk também formam grupos de aventureiros que exploram ruínas em busca de itens mágicos e aceitam missões "normais". Hoje em dia existem aventureiros duyshidakk que nunca tiveram contato com as ameaças do norte — apenas buscam poder e fama, conhecer o continente e se tornar heróis. Exatamente como seus pais e avós lutaram para que acontecesse.

KHALIFOR

A FORTALEZA CONQUISTADA

A história de Arton é repleta de alianças, guerras, feitos heroicos e atos de vilania. Mas, século após século, existe uma constante: os continentes de Ramnor e Lamnor temem um ao outro, cada um alternadamente considerando-se o centro da civilização e enxergando o vizinho como um antro de selvageria e barbárie. E há séculos a defesa do sul contra o norte ou do norte contra o sul é feita no mesmo lugar.

Khalifor, a cidade-fortaleza.

Com suas muralhas gigantescas e suas defesas inexpugnáveis, Khalifor sempre foi um bastião de tudo que é considerado "civilizado". Contudo, hoje em dia é ela mesma um antro — não só de selvagens e bárbaros, mas também de mortos-vivos, cultistas, assassinos e coisas ainda piores...

O HERÓI ARQUITETO

A história de Khalifor começa no ano 750 CE. O reino de Gordimarr passava por uma explosão de desenvolvimento da ciência, da cultura e da exploração. O Rei Protas III apadrinhava aventureiros, para que trouxessem conhecimento e riquezas ao reino. Um desses foi **Khalil de Gordimarr**, que liderou uma expedição de centenas de soldados para desbravar o continente de Ramnor, ao norte.

Quando Khalil retornou, possuía apenas quarenta guerreiros. Ele relatou os horrores do continente selvagem, contou histórias sobre povos monstruosos e tribos sanguinárias. Ninguém sabe quem ou o que Khalil pode ter encontrado, embora as canções dos bardos falem de dragões, gigantes e outras facções malignas. Talvez Khalil tenha mesmo se deparado com os povos mais hostis de Arton. Ou talvez tenha pisado no continente com a arrogância típica dos nobres de Lamnor. Mas os relatos o descrevem como líder honrado e aventureiro corajoso. Alguns historiadores especulam que a tragédia da expedição de Khalil tenha sido orquestrada pelos deuses, para barrar o avanço de Lamnor ou até para motivar a maior obra desse herói.

Seja como for, Khalil de Gordimarr recebeu de seu rei a ordem de proteger o sul contra os horrores que descreveu. Para isso, construiria a primeira linha de defesa de Lamnor, uma cidade-fortaleza preparada para resistir a qualquer ataque e barrar qualquer invasão. Antes que a primeira pedra fosse movida, a empreitada já tinha nome. O bastião seria chamado **Khalifor**.

A construção foi por si só uma saga de heroísmo. Milhares rumaram na direção do Istmo de Hangpharstyth, dispostos a largar tudo para auxiliar. Eram trabalhadores, soldados, fazendeiros, taverneiros, alquimistas, ferreiros… Mas os mais celebrados de todos, os verdadeiros heróis da fundação da cidade, foram os arquitetos e engenheiros.

Khalil era versátil, à vontade tanto lutando com uma espada quanto pesquisando em alfarrábios. Ele se dedicou ao estudo das mais avançadas técnicas de construção, aconselhou-se com os maiores sábios e chegou a desenvolver novos meios de fortalecer muralhas e melhorar armas de cerco. Recrutou os melhores artesãos para trabalhar na fortaleza que se erguia e, depois de semanas de testes árduos, formou com eles a **Leal Guilda dos Baluartes de Khalifor**, sendo ele mesmo seu mestre. Irmandade tão cheia de rituais e códigos de honra quanto uma ordem de cavalaria, a Guilda dos Baluartes se tornou assunto de lendas. Seus membros usavam uma máscara dourada e empunhavam um grande martelo de adamante, capaz de quebrar pedras e executar tarefas delicadas com a mesma facilidade.

Muitos morreram durante a construção, sendo enterrados sob a muralhas como uma imensa honraria. Quando Khalifor enfim ficou pronta, Lamnor soube que nunca mais precisaria temer o norte.

E, de fato, nunca mais precisou.

O BASTIÃO SOLITÁRIO

Durante séculos, nada nem ninguém passou pelas muralhas de Khalifor. Os povos do norte não eram expansionistas e o sul os temia, preferindo se manter longe. Khalifor barrou alguns ataques em pequena escala, mas nada digno de nota. A cidade-fortaleza se tornou autossuficiente e, com o tempo, deixou de ser parte do reino de Gordimarr. Liderada por um conselho e mantida pela Leal Guilda dos Baluartes, Khalifor era uma força independente.

Seus portões foram abertos pela primeira vez quando a Caravana dos Exilados atravessou o istmo rumo ao norte. Durante os muitos dias de passagem, Khalifor ficou em silêncio. As portas de cada casa e de cada comércio permaneceram trancadas. Todo o contingente de soldados foi às ruas para vigiar os exilados e garantir que nenhum deles escaparia da coluna. Quando o último deixou a cidade, os portões foram fechados mais uma vez. Assim permaneceriam por séculos.

Khalifor acompanhou com interesse distante a formação do Reinado. Mesmo tendo sido fundada devido ao medo do norte, já não tinha mais ligação oficial com Lamnor e observava com igual cautela os dois lados.

Enquanto Lamnor se voltava cada vez mais para si mesmo, a primeira nação a ter contato com Khalifor foi **Tyrondir**, na época conhecido como "o Reino da Fronteira". A relação começou de forma hostil. Aldeões tyrondinos que se aproximavam da cidade-fortaleza eram mantidos à distância com tiros de catapulta e chegou a haver um plano de enviar batalhões de Khalifor para destruir os vilarejos que se formavam nas proximidades — o que provavelmente levaria a uma guerra entre os continentes. O banho de sangue foi evitado pela intervenção da então sumo-sacerdotisa de Marah, **Gillian Cloudheart**. Aproximando-se das muralhas sozinha e desarmada, ela negociou um acordo entre os dois lados.

Os limites de Tyrondir foram estabelecidos formalmente, com a aldeia de Dagba sendo considerada o último marco do reino. A coroa reconheceu a cidade-fortaleza como uma nação soberana e, aos poucos, formou-se uma relação de neutralidade tranquila.

O temor mútuo entre Lamnor e Ramnor persistiu. Agora que o norte tinha riquezas a serem saqueadas, o Reinado desconfiava que velhas inimizades pudessem se reacender. A realidade se mostrou muito pior quando a próxima grande ameaça veio do sul.

A SOMBRA DA MORTE

Khalifor voltou a cumprir seu papel de muralha do istmo com a ascensão da **Aliança Negra**, o imenso exército goblinoide de **Thwor Ironfist**. Os goblinoides destruíram o reino élfico de Lenórienn e conquistaram os reinos humanos do sul um a um. Mesmo que a cidade-fortaleza estivesse isolada da política de Lamnor, notícias tão graves chegaram aos ouvidos do Conselho. Mas os conselheiros não deram importância às histórias — afinal, goblinoides nunca haviam sido um grande problema para os humanos. Foi apenas a chegada do hynne **Boghan** e do elfo **Thalin**, trazendo a criança meia-elfa **Laessalya**, que tirou Khalifor de seu torpor.

O trio havia sobrevivido ao massacre de uma cidade e vira com os próprios olhos o poderio de Thwor. Um relato tão detalhado não podia ser ignorado. Era fácil notar que Khalifor seria o próximo passo na conquista, mas a cidade-fortaleza não podia, sozinha, fazer frente à horda. O Conselheiro-Mor **Ghallen Forandi** pediu ajuda ao único aliado histórico de Khalifor, o reino de Tyrondir. Contudo, o então rei **Balek III** era descendente direto de um dos nobres expulsos do continente sul. Assim como muitos de seus predecessores, nutria um grande ressentimento por Lamnor e considerava que Khalifor era "sulista". Os pedidos de Ghallen foram ignorados com meias palavras e desculpas polidas. Apenas um punhado de soldados residentes nas aldeias mais ao sul foi reforçar a cidade-fortaleza, através de acordos diretos com cada burgomestre.

Thwor deteve sua marcha antes de chegar a Khalifor e, durante 10 anos, tropas da Aliança Negra e da cidade-fortaleza existiram a poucos quilômetros de distância, com pequenas escaramuças ocasionais. Incapaz de debelar a ameaça pela força das armas, o Conselho de Khalifor concentrou seus esforços em descobrir a **Flecha de Fogo**, a arma profetizada que poderia dar cabo do general goblinoide. Tudo isso colaborou para que os conselheiros se tornassem complacentes. Afinal, Khalifor nunca caíra. Parecia que o impasse continuaria para sempre.

Apenas Ghallen Forandi continuou vigilante. O Conselheiro-Mor enviou um grupo de aventureiros para se infiltrar nas tropas inimigas. Eram o paladino **Krian Bruph Hauser**, o mago elfo **Ivelian Thilgurth**, a dahllan druida **Caliandra**, o armeiro kliren **Xedes Iniv** e a barda **Elise Bellerose** — mas, durante a missão, todos foram magicamente transformados em goblinoides! Eles voltaram com notícias assombrosas: a Aliança Negra estava construindo uma nova máquina de guerra, capaz de escavar túneis subterrâneos.

A **Carruagem de Ragnar**, como os goblinoides chamavam seu novo invento, provou-se a única arma capaz de vencer Khalifor. Quando soube do perigo, Ghallen Forandi ordenou que as catapultas das muralhas fossem viradas para dentro, num esforço desesperado para alterar todas as defesas da cidade-fortaleza. O processo foi completado a tempo, mas provou-se inútil. A Aliança Negra marchou para as muralhas em peso, enquanto a Carruagem de Ragnar surgiu do lado de dentro, despejando centenas de guerreiros goblinoides e abrindo caminho para outros milhares pelos túneis. Divididas, as forças de Khalifor foram incapazes de sobrepujar o ataque. As catapultas fizeram sérios estragos aos invasores, mas muitos engenheiros de guerra se viram incapazes de destruir pedaços da maravilha arquitetônica que seus antepassados haviam construído. No fim, Ghallen Forandi morreu em combate pessoal contra Thwor.

Khalifor caíra. Não havia mais nenhuma barreira entre o norte e a Aliança Negra.

A SEGUNDA QUEDA

Em 1400, Thwor e seus duyshidakk eram os senhores de Khalifor, que rebatizaram de **Ragnarkhorrangor**, ou "Escudo de Ragnar". Curiosamente, ao contrário das outras cidades que conquistaram, o novo nome nunca foi amplamente usado. Khalifor seguiu sendo Khalifor.

A Aliança Negra estabeleceu sua capital aqui, substituindo Lenórienn, enquanto **Urkk'thran** não estava terminada. Thwor governou de dentro da torre central da cidade-fortaleza durante anos, enquanto grandes números de criaturas monstruosas e macabras eram atraídas. Em Lamnor, as cidades goblinoides explodiam em vida e existiam num constante estado de mudança, sendo reconstruídas a cada dia. Mas Khalifor apenas afundava em degradação. Lixo e dejetos tomavam as ruas. Os duyshidakk se adequavam aos costumes e hábitos dos humanos que tinham massacrado. Vampiros, bruxas, demônios e todo tipo de criaturas malignas passaram a infestar cada beco. Khalifor não era apenas uma fortaleza conquistada — era uma fortaleza maldita.

Os duyshidakk que passaram a viver aqui se tornaram mais parecidos com humanos — segundo alguns, deixaram de ser duyshidakk. Khalifor continuou usando dinheiro, mesmo goblinoides que nunca tinham tido contato com isso passaram a se apegar ao conceito de posse. Mais estranho ainda: aos poucos, os goblinoides de Khalifor aprenderam valkar, o idioma comum do Reinado. A explicação mais simples para isso é que, com o influxo de habitantes macabros, era preciso haver uma língua franca. Mas muitos suspeitam de algo mais sinistro.

A nagah **Serena Redscale**, uma das poucas sábias que já explorou Khalifor e voltou para relatar seus achados, tem a teoria de que a cidade-fortaleza foi maculada por Ragnar, o antigo Deus da Morte. Mesmo logo após a ocupação de Thwor, Khalifor pertencia mais ao clero de Ragnar do que à Aliança Negra. De fato, quando Urkk'thran se tornou habitável, Thwor se estabeleceu lá e deixou a cidade-fortaleza para seus habitantes macabros. Assim foi por mais de uma década, com poucos aventureiros do norte ousando chegar perto de Khalifor, até a queda da Flecha de Fogo.

A "arma" se revelou como um cometa que se despedaçou antes de atingir Arton. Um dos maiores fragmentos atingiu a Cordilheira de Kanter e uma avalanche soterrou parte de Khalifor. E, quando a poeira se assentou e teve início um mês em que ninguém em Arton morreu, Khalifor viu que seus mortos haviam se erguido. Goblinoides e humanos de todas as eras desde a construção da cidade-fortaleza saíram de suas tumbas, sem saber quanto tempo havia se passado.

Agora, sem liderança e sem pertencer a lugar nenhum, Khalifor continua sendo um bastião — um bastião da maldade.

O Cadáver da Fortaleza

Khalifor ainda tem a maior parte das características de uma cidade humana: as ruas têm nomes; cada família habita uma casa; existem lojas, tavernas, oficinas... A grande diferença é que tudo aqui é distorcido. Os habitantes parecem odiar uns aos outros e a própria cidade. Deixam imundície se acumular nas vias e sabem que andar mais de alguns quarteirões é assumir risco de vida. Não existe autoridade em Khalifor — mas também não existe a coletividade caótica dos duyshidakk. Khalifor é um lugar de aventureiros, de vítimas e, principalmente, de monstros. Como uma hobgoblin falou certa vez: "Khalifor é onde as histórias que os humanos contam para aterrorizar seus filhos são reais".

Até mesmo animais têm medo de chegar perto, tornando os caminhos desabados e a cordilheira escarpada estranhamente silenciosos perto deste antro. As muralhas se erguem sucessivamente — não concêntricas, mas em padrões intrincados, paralelas e perpendiculares umas às outras. Formam vários gargalos, de modo que mesmo grupos pequenos têm dificuldade de passar ao largo. Para exércitos, isso é impossível. O lodo negro, o sangue de Ragnar, brota de vários pontos ao redor, tornando a aproximação traiçoeira e letal.

Os portões de Khalifor são enormes, feitos de ferro e até hoje guarnecidos por soldados e monstros. Como não há autoridade, esses soldados são membros de bandos e companhias mercenárias que tomam áreas da cidade, apenas para depois serem derrotados e substituídos por outros. Um pretenso explorador nunca sabe se os guardiões da entrada irão permitir sua passagem, cobrar uma taxa, barrá-lo totalmente ou deixar que entre para então emboscá-lo.

Duas das principais ruas de Khalifor são a **Rua do Morrião** e a **Rua da Burla**. Na Rua do Morrião ficam as principais tavernas da cidade. Entre elas, o ***Salão da Espada Quebrada***, que abriga uma arena mortal onde se pode enfrentar desde campeões do norte até demônios, e o ***Clube do Cálice***, um estabelecimento de vampiros onde os mortais são bem-vindos apenas como bebida. Já a Rua da Burla abriga muitas lojas. Um dos poucos habitantes não malignos de Khalifor vive aqui: **Rufogolius**, o mycotann herborista. Embora seja estranho, ele vende seus produtos sem tentar enganar ou matar seus clientes. A ***Forja Infernal*** é a oficina de um demônio armeiro e há várias barracas temporárias com produtos variados. Nesta rua também fica o **Beco das Brumas**, um local enevoado onde as "lojas" não passam de armadilhas para os incautos.

Por toda a cidade há cultos a Ragnar. Mesmo sem receber poderes, devotos do Deus da Morte continuam fazendo sacrifícios. Muitos se tornaram ainda mais sádicos, na crença de que atos de crueldade extrema poderiam trazer seu patrono de volta. Sszzaazitas se infiltraram aqui para amealhar seguidores entre aqueles abandonados pelo deus morto. Também existem cultos menos sanguinários, mas ainda sinistros — o hobgoblin **Guntar** lidera uma seita de devotos militantes de Tenebra, voltados à guerra e fanaticamente confiantes de que a Deusa das Trevas lhes dá forças sobrenaturais.

O centro de Khalifor é coberto de detritos e cheio de cenas grotescas. Humanoides escravizados, rituais sangrentos e cenas de violência são comuns. Aqui fica a **Torre do Conselho**, antiga sede dos conselheiros e antigo trono de Thwor. Uma construção ampla e alta, cheia de salões e corredores labirínticos, a torre possui muitas seções separadas — desde oficinas goblins até altares demoníacos. Hoje, a torre é o palco de uma guerra fria e particular, com diferentes facções tentando tomar o controle e, assim, dominar Khalifor.

Embora seja um dos piores lugares de Arton, Khalifor conta com uma esperança: entre os mortos que se ergueram após a queda da Flecha de Fogo, existem soldados humanos, aventureiros e, acima de tudo, membros da Leal Guilda dos Baluartes. Esses artesãos esqueléticos ainda estão se adaptando à realidade atual, mas não admitem ver sua amada cidade-fortaleza tomada por monstros. Boatos dizem que entre os esqueletos reanimados estaria o próprio Khalil de Gordimarr, disposto a mais uma vez liderar a ordem de construtores numa tarefa impossível — retomar a cidade-fortaleza.

KHUBAR

O REINO ARQUIPÉLAGO

Uma das poucas terras nas cercanias do Reinado que mantém sua cultura ancestral, Khubar é uma nação independente e orgulhosa disso. Sua estética única, das vestimentas à arquitetura, é exibida majestosamente ao lado de peças inspiradas no continente.

Fora do continente, fora das leis do Reinado, protegido pelo próprio Benthos, o Reino Arquipélago é um ponto-chave para o comércio e a pirataria no Mar do Dragão-Rei.

HISTÓRIA

O arquipélago de Khubar existe desde que Arton foi criado pelos deuses. Quando os refugiados de Lamnor chegaram, encontraram o povo khubariano em estágio avançado de desenvolvimento filosófico e teológico.

No ano de 1037 após a chegada dos elfos, o rei de Bielefeld, **Thomas Lendilkar**, decidiu usar seu poderio militar para obter o que imaginava ser uma conquista fácil. Mesmo encontrando oposição na própria corte, invadiu Khubar em uma campanha militar sangrenta. Os guerreiros khubarianos eram valorosos, mas não estavam preparados para armaduras de aço e cargas de cavalaria. Tudo parecia perdido até um sacerdote, **Mansur Marrendor**, encontrar no livro sagrado Shahirik-Lokhût um ritual capaz de invocar uma força mais poderosa que qualquer exército.

Dezenas de sacerdotes se uniram em oração, pedindo intervenção divina. Rogaram não pela placidez que costumavam esperar do oceano, mas pela ferocidade que somente as mais temíveis bestas marinhas eram capazes de demonstrar. Khubar chorou e implorou sobre os cadáveres de seus filhos e **Benthos, o Dragão-Rei dos Mares**, respondeu ao chamado.

Não houve chance para os invasores. A própria capital de Bielefeld foi arrasada pelas ondas, sua costa varrida pela cólera do dragão marinho. Subitamente conscientes de que o povo do arquipélago tinha presas afiadas, os povos do continente, liderados por Deheon, receberam diplomatas khubarianos e se apressaram em reconhecer a soberania local. Após poucos anos de negociação, Khubar se tornou parte do Reinado.

Por muitas décadas, Benthos não retornou para proteger Khubar. A mera lembrança da destruição de Lendilkar servia para desencorajar qualquer tentativa de agressão. Em épocas recentes, porém, o Dragão-Rei se viu forçado a defender o arquipélago duas vezes. A primeira foi diante do **Dragão da Tormenta**, um ser aberrante de poder inigualável. Embora tenha sido derrotado, Benthos conseguiu garantir a integridade de Khubar diante do ataque. A segunda veio há poucos anos, contra a **Flecha de Fogo** e os efeitos de seu impacto, que ameaçaram afundar todo o arquipélago com ondas gigantescas.

Khulai-Hûk temia que as guerras do continente pudessem ameaçar seu reino já combalido enquanto lidava com o comércio marítimo que se intensificava graças à destruição do istmo pela Flecha. Diplomaticamente, negociou a saída de Khubar do Reinado, ao mesmo tempo em que reafirmou acordos de não agressão e tratados de paz. Isolado, respeitado e um tanto temido, Khubar permanece firme no Mar do Dragão-Rei como um porto importantíssimo e um terreno neutro seguro para toda Arton.

GEOGRAFIA

Khubar é um arquipélago na costa sul de Arton, banhado pelo Mar do Dragão-Rei e composto de sete ilhas: Khubar (a maior), **Hurtka**, **Ghurka**, **Klihar**, **Benth-Hakk**, **Slu Hathr** e **Thalkar**. Todas são pontilhadas de selvas, montanhas, desfiladeiros e vulcões. A atividade vulcânica é tão forte nas ilhas que foi a origem de algumas delas e até de outras ilhas menores, presentes apenas em cartas marítimas obtidas de navegantes khubarianos ou de piratas pouco dispostos a vendê-las.

O clima é tropical; quente e úmido. Aliado à composição vulcânica do solo, torna a agricultura local muito eficiente. Ainda assim, geralmente é voltada para consumo interno. Apenas algumas cidades, como Alkeram, contam com cultivo específico para exportação, frequentemente realizado por imigrantes. O negócio mais lucrativo ainda é a pesca, como tem sido tradicionalmente há séculos.

Suas águas fazem divisa com as costas de Aslothia, Bielefeld e Wynlla. As relações diplomáticas são amigáveis com os dois últimos reinos e cautelosamente neutras com o primeiro.

POVO & COSTUMES

A maior parte da população de Khubar é composta por humanos, hynne, minotauros e tritões. Os nativos costumam ter pele em diversos tons de negro e cabelos pretos ou castanhos, mas não é incomum a presença de outros tipos físicos, especialmente os de pele clara perpetuamente queimada de sol. Um grande número de refugiados chegou à costa de Khubar devido às guerras e intempéries do continente, aumentando principalmente as populações de hynne e minotauros no reino. Dada a tradicional receptividade khubariana a imigrantes e a recente abertura do Mar do Dragão-Rei, até mesmo membros de povos incomuns no Reinado, como medusas e kliren, podem ser encontrados com relativa frequência no arquipélago. Alguns desses imigrantes apenas fixam residência em Khubar e mantêm os costumes de sua terra natal, mas a maioria acaba abraçando o estilo de vida único do Reino Arquipélago.

O costume khubariano mais evidente, pelo qual o reino é conhecido no continente, são as **tatuagens**. Para deixá-las à mostra, o povo usa roupas e armaduras próprias, como tangas, saiotes e pantalonas. Dificilmente vestem robes, mantos ou armaduras pesadas. Esses intrincados padrões abstratos adornam metade do corpo dos habitantes, como se uma linha vertical imaginária dividisse seus corpos. As tatuagens começam a ser aplicadas na adolescência, cada uma representando uma característica de personalidade ou feito pessoal. O ofício de tatuador é extremamente respeitado, tradicionalmente ocupado apenas por sacerdotes. Acredita-se que os próprios deuses acompanham com atenção quando uma tatuagem é feita, portanto mentir sobre os detalhes dela ou cometer erros durante o processo é blasfêmia.

Isso não significa, porém, que a arte da tatuagem seja vista de forma solene. Somente os tatuadores mais inexperientes fazem questão de trabalhar em condições silenciosas e contemplativas. Para os veteranos, cada tatuagem é uma festa; a conversa com os clientes é regada a bebidas tão fortes quanto coloridas, transeuntes entram e saem da cabana atraídos pela música animada dos bardos assistentes. A primeira tatuagem, em especial, é um ritual de passagem memorável. A leitura do significado de uma tatuagem é uma arte por si só; embora detalhes superficiais possam ser compreendidos com o mero olhar de um observador habituado, há muitas nuances que requerem estudo cuidadoso. Ainda assim, vestindo seu passado na pele, os khubarianos aprendem a ser ao mesmo tempo mais transparentes e menos falantes que a maioria dos povos do continente. A aura de mistério que carregam nas terras do Reinado provavelmente advém desse hábito.

A sobrevivência nas ilhas depende muito do mar e das criaturas que nele residem. A pesca é ensinada desde cedo e praticada com uma calma quase ritualística que arrisca enlouquecer forasteiros. Mesmo a montaria tradicional dos khubarianos, o lagarto **tumarkhân**, não é rápida como os cavalos, preferidos no continente. Engana-se, porém, quem considera toda essa paciência uma forma de preguiça. O empenho no trabalho é fundamental para a sociedade, estampado nas tatuagens como forma de orgulho. O povo preza pela excelência, mas entende que pode ser necessário errar antes de acertar.

Os habitantes de Khubar têm poucos recursos minerais em seu arquipélago, sendo forçados a buscar alternativas para suas ferramentas e armamentos. Uma das mais tradicionais, principalmente entre os devotos de Benthos, é o "coral-de-ferro" chamado de **lanajuste** em rukhahûr. Grandes guerreiros khubarianos se arriscam a nadar nos paredões afiados de lanajuste em busca de uma formação de boa qualidade. A técnica de extração do material é um segredo bem guardado da Irmandade dos Pescadores, assim como sua manufatura. Um mestre artesão leva algumas semanas para esculpir, polir e afiar a porção de coral colhida e transformá-la em uma cimitarra, conhecida como **"espada de coral"**.

Embora quase todo khubariano seja fluente em valkar, a língua local é o **rukhahûr**. Com fonética extremamente rica, o rukhahûr tem muitos sons inexis-

tentes nas outras línguas. É muito difícil que um estrangeiro consiga falar no idioma local sem sotaque, mas seu aprendizado é incentivado pelo povo nativo. Conta com dois alfabetos, um para uso tradicional e outro para uso em textos religiosos e tatuagens.

A arquitetura khubariana usa materiais distintos dos utilizados no continente, principalmente bambu, troncos de palmeira, palha, folhas e coral. Esses materiais criam cabanas frescas e confortáveis mesmo na temperatura tropical. Sua construção tem sido cada vez mais misturada com técnicas trazidas do continente, produzindo cabanas maiores e até de mais de um andar. Algumas famílias tamalus tentam até mesmo replicar castelos com essas técnicas, com graus variáveis de sucesso.

Espiritualidade e Dualidade

Em Khubar, o Panteão inteiro é venerado, mas cinco deuses recebem mais destaque por serem a origem das cinco **virtudes divinas**, as dádivas responsáveis pela dualidade dos mortais. A placidez do **Oceano**, a ferocidade de **Megalokk**, a harmonia de **Allihanna**, a piedade de **Lena** e a adaptabilidade de **Nimb** são os componentes da maior força da humanidade: seu potencial inato tanto para o bem quanto para o mal. Devido a esse papel fundamental na cultura local, deuses como Nimb e principalmente Megalokk, vistos com desconfiança no continente, são adorados abertamente no arquipélago. Por entenderem a si próprios como criaturas do equilíbrio, os khubarianos têm facilidade em perdoar e dificilmente julgam indivíduos por erros de nações ou grupos aos quais pertençam. Da mesma forma, sua confiança quase nunca é absoluta. Seja um parente, um amante ou um mentor, todo khubariano sabe que o potencial para o mal reside no coração de todos que têm ao seu redor. Assim, os visitantes que chegam ao arquipélago são recebidos sem julgamentos, mas dificilmente conseguem se aproveitar dessa confiança para tirar vantagem dos nativos.

Além dos deuses do Panteão, outra fé se destaca em Khubar por sua proximidade e tangibilidade. O Dragão-Rei Benthos, senhor dos mares, é protetor do reino desde o confronto com Bielefeld. Mesmo antes disso já era honrado com preces e oferendas pelos khubarianos, mas essa devoção aumentou quando o povo pôde ver seu deus literalmente lutando por eles. Isso apenas se fortaleceu em tempos recentes, quando a divindade menor enfrentou o aberrante Dragão da Tormenta e protegeu o reino dos efeitos da Flecha de Fogo. Plácido durante grande parte do tempo e feroz quando provocado, o dragão é um exemplo poderoso das filosofias adotadas no reino. O khubariano médio confia nos deuses do Panteão para proteger sua alma e em Benthos para proteger sua vida. Animados festivais de oferenda ao Dragão-Rei são comuns por todo o arquipélago e, muito raramente, a silhueta do próprio dragão pode ser vista enquanto ele observa de longe o povo que jurou proteger.

Tanto as tatuagens quanto as virtudes sagradas são oriundas do livro sagrado **Shahirik-Lokhût**. Composto de histórias milenares resgatadas da tradição

Khubar

Nome Oficial: União Eletiva Independente do Arquipélago de Khubar.

Lema: "Respeite a Força do Mar".

Brasão: cortado ondado de prata e azul, sobre tudo um dragão marinho entrecambado, lampassado de verde e coroado de ouro.

Gentílico: khubariano.

Capital: Valarur.

Forma de Governo: monarquia eletiva.

Regente: Khulai-Hûk.

População: 650.000.

Raças Principais: humanos, hynne, minotauros, tritões.

Divindades Principais: Allihanna, Benthos, Lena, Megalokk, Nimb, Oceano.

oral, apresentando perspectivas locais sobre cosmologia e filosofia, é o cerne da estrutura sócio-cultural do reino. Mais do que qualquer outra coisa, é o Shahirik-Lokhût que empresta um senso de unidade para as ilhas que compõem Khubar. Escrito de forma quase impenetrável para um estrangeiro, apresenta histórias e lições sobre os deuses, as criaturas do mar e o próprio povo do arquipélago através de linguagem extremamente figurada e com múltiplas interpretações. Alguns estudiosos locais afirmam ter percebido alusões a eventos recentes, como o silêncio do Oceano, em suas leituras do livro. Considerando que Thyatis não é um dos deuses relacionados ao Shahirik-Lokhût, a premissa encontra resistência por parte de teólogos do continente. Também não é uma hipótese popular nas ilhas, mas exclusivamente pela preferência dos khubarianos por viver o hoje. Não há motivo para acelerar o amanhã.

GOVERNO

Khubar é governado pelo **Tamalu-Moi Khulai-Hûk** há três décadas. Grande sábio, hábil diplomata e historiador renomado, Khulai é patriarca da família Hûk, uma das mais antigas de Valarur. Apesar da escolha do principal mandatário acontecer de 10 em 10 anos, Khulai permanece no poder graças à sua extrema popularidade entre os tamalus.

Tamalu é uma palavra com significado complexo e intrínseco a Khubar, interpretada como "pessoa digna de atenção e respeito devido a realizações passadas", mas costuma ser traduzido como "nobre" no continente. Somente tamalus podem votar e exercer cargos públicos. Essa casta é atingida ao realizar um grande feito e tê-lo eternizado em forma de tatuagem por um membro já reconhecido da casta. Tamalus de segunda geração têm os feitos de seus antepassados resumidos em sua primeira tatuagem. Ainda precisam se provar e, se não realizarem nada relevante até o fim da adolescência, perdem esse status. Esse evento é vergonhoso, mas também corriqueiro, costumando ser aceito com um suspiro resignado. A Irmandade dos Pescadores costuma criticar o quão nebulosa é a definição de "grande feito", dependente apenas da vontade de um tatuador tamalu. Na prática, a preocupação com a própria reputação costuma evitar jogos de interesse.

LOCAIS IMPORTANTES

VALARUR (CAPITAL)

No extremo sul da ilha de Khubar encontra-se o maior centro urbano do reino. Valarur é um retrato vívido do intercâmbio cultural que passou a definir o arquipélago. Um dos principais feitos diplomáticos de Khulai-Hûk em décadas recentes foi conseguir que os estrangeiros passassem a usar o nome nativo da capital em vez da enfadonha transliteração anterior, espalhada por um bardo com domínio muito tênue do rukhahûr. Entre as construções locais mais importantes estão o **Salão Khubariano**, sede do governo; a **Oficina dos Espíritos**, onde os sábios de maior destaque do reino se reúnem; o **Mercado de Trocas e Escambo**, centro comercial mais movimentado do reino, e o **Altar das Ondas**, maior templo das ilhas para Oceano, construído parcialmente dentro do mar e recebendo devotos cada vez mais confusos com o silêncio recente da divindade.

ALKERAM

Antes da Guerra Artoniana, esta era uma pequena vila de pescadores. Atraía atenção principalmente como palco da invocação de Benthos durante a invasão de Bielefeld. Sua orla ostenta, na divisa entre a areia seca e a molhada, onde o mar ainda bate um pouco, a estátua de obsidiana em tamanho real de Mansur Marrendor e o altar de oferendas para Benthos como símbolos desse feito. Até hoje pessoas se sentam ao redor dela pedindo conselhos mentalmente; alguns juram ter sido atendidos. Depois da guerra, muitos refugiados vieram a Khubar e Alkeram, o lugar mais próximo da proteção do Dragão-Rei, se tornou um destino sedutor e cresceu de forma caótica.

Alkeram se divide entre a **Cidade Velha**, as regiões históricas de quando era apenas uma ilha de pescadores; o **Distrito do Fumo**, onde hynne refugiados se aproveitam do solo vulcânico para plantar tabaco, e o **Distrito do Chifre**, onde imigrantes minotauros vivem em uma espécie de acampamento militar permanente. Seu ponto mais assombroso, porém, é uma humilde capela no Distrito do Fumo. Nela, a solícita e sorridente clériga **Celene** ajuda os locais com milagres e conselhos. A cada missa, a capela fica mais cheia. Até mesmo o regente local, **Jihk Benthosi**, tem sido visto nos cultos. Celene é uma das heroínas que salvaram Alkeram dos puristas, muito querida pelo povo. Mas qualquer forasteiro deve se aproximar da capela com precaução, especialmente ao notar seu telhado pintado de vermelho intenso. Afinal, ali se adora Aharadak, o Devorador — o Deus da Tormenta.

A coronel **Karmen Roth**, banida da Supremacia Purista por usar seus soldados como cobaias em experimentos arcanos, tentou se aproveitar da chegada de imigrantes para assumir o comando da cidade. Foi derrotada e expulsa por um aventureiros, mas ainda há rumores de apologistas puristas na cidade.

Ilha da Penitência

Uma das ilhas que formam o arquipélago de Khubar, Slu Hathr, sempre teve fama ruim. Seu papel consta no próprio Shahirik-Lokhût como a Ilha da Penitência. Dessa forma, a pena mais terrível para um criminoso de Khubar era ser enviado para Slu Hathr. Não havia fuga; encantamentos evitavam o uso de magias, lagartos-trovão ocupavam o território, somente os teleportes rituais dos místicos locais eram capazes de chegar aqui. E assim foi durante muitas décadas, até que o clérigo de Megalokk **Teehk Nak** foi enviado para cá. Dono de uma fé poderosa e capaz de enfrentar os monstros locais com os próprios punhos e dentes, o sacerdote criminoso conseguiu superar os encantamentos antigos e começou a construir um império do crime.

Hoje, a Ilha da Penitência é um porto pirata extremamente movimentado, completamente esquivo às leis de Khubar. A punição de exílio para Slu Hathr caiu em desuso, mas alguns tamalus incautos acabam realizando-a por ignorância, aumentando o contingente de fora da lei a serviço do clérigo.

Atol das Rocas

Perto da ilha de Klihar há uma formação rochosa remanescente de um vulcão extinto. Inúmeros peixes e criaturas marinhas usam a região para acasalamento ou para ter suas crias. Apenas tritões costumam habitar o atol; não há terra firme o bastante para sustentar comunidades de nenhum outro povo.

O que poucas pessoas na superfície sabem é que o atol é uma entrada secreta para o reino submerso de Benthos. Nadando através de suas águas, abundantes em criaturas elementais, um viajante vivencia um fenômeno mágico raro conhecido como **ar molhado** e se torna capaz de respirar água por alguns dias. Os tritões locais se disfarçam como andarilhos desgarrados, mas na verdade são agentes do dragão, protegendo essa entrada e conduzindo seus convidados de confiança.

Vulcões Notáveis

O arquipélago de Khubar é repleto de vulcões. De tempos em tempos, novos surgem, sinalizando acontecimentos vindouros importantes. O maior de

todos é também o mais antigo: **Kurur Lianth, o Velho Furioso**, localizado na ilha de Hurtka. Desde sempre o vulcão irrompe em lava e fumaça a cada dois ou quatro meses, ficando adormecido até a próxima erupção. Apesar de ser um local perigoso, o solo rico atraiu muitos moradores, como a excêntrica exploradora kliren **Dana Agassiz**; aventureiros tentam visitá-la mesmo durante erupções para obter seu conhecimento sobre os lugares mais inóspitos de Arton. Muitos, além disso, veneram o vulcão como um deus.

Localizado numa ilhota perto da ilha principal do arquipélago, o vulcão **Traklinn Klee** é o mais temido de Khubar. Porém, isso não acontece devido a qualquer potencial destrutivo. Esse vulcão é símbolo de mau agouro. Em todos os séculos de sua existência, o Traklinn Klee nunca expeliu nada diferente de cinzas. As nuvens espessas que emite parecem viajar mais longe que as de outros vulcões, cobrindo a luz do sol na costa próxima por períodos que às vezes se estendem por semanas. Quando uma criança nasce enquanto o sol está encoberto pelas cinzas do Traklinn Klee, existe a possibilidade de que seja uma sulfure. Demônios já foram avistados sendo carregados por suas plumas e os Cinzas Volantes o consideram sagrado.

GUILDAS & ORGANIZAÇÕES

PRESAS DE CORAL

Não existe força militar mais respeitada em Khubar que os Presas de Coral. Essa ordem de combatentes está aberta para todos que tenham a coragem de enfrentar sua iniciação potencialmente letal e a habilidade para aprender suas técnicas sobrenaturais de combate. Enquanto os demais khubarianos rezam para Benthos e o têm como protetor, os Presas de Coral o encaram como um modelo de comportamento. Não querem ser protegidos pelo Dragão-Rei; querem ser como ele. Empregando lanças, espadas de coral em pares e seus próprios corpos, simulam mordidas e invocam ondas em terra seca quando golpeiam.

Cada ilha conta com um pequeno contingente de Presas. Eles não respondem diretamente à igreja ou ao governo; sequer possuem uma organização central muito rígida, contando apenas com reuniões anuais entre os líderes para resolver questões internas. Costumam prestar auxílio aos governos locais na manutenção da ordem, mas alguns líderes preferem se isolar e se manter politicamente neutros, apenas treinando e se aprimorando espiritualmente.

ESCOLHIDOS DAS CHAMAS

O poder mais flagrante em Khubar são os vulcões. A fúria de suas erupções é capaz de varrer cidades inteiras do mapa e o fulgor de sua lava tinge os céus de laranja por quilômetros. Impressionados por esse poder e desejando tomá-lo para si próprios, um grupo de khubarianos abandonou o Shahirik-Lokhût e passou a venerar o maior vulcão do arquipélago, Kurur Lianth, como um deus.

Anos de preces, rituais e sacrifícios humanos fizeram com que o vulcão respondesse, tornando-se um deus menor e concedendo poderes divinos a seus devotos. Seu líder é **Grakgran Khore**, um guerreiro membro da linhagem sulfure fundadora do culto. Outrora dono de um colar de obsidiana contendo inúmeras almas sacrificadas que o tornava praticamente imortal, Grakgran perdeu essa vantagem após cruzar o caminho de um grupo de aventureiros. Para refazer esse acervo, o culto redobrou seus esforços, tentando se infiltrar como religião alternativa em várias vilas, visando recrutar novos fiéis para sacrificar no vulcão e restaurar o poder de seu líder.

CINZAS VOLANTES

Embora o Traklinn Klee seja um motivo para preces silenciosas em todo Khubar, devotos de Tenebra enxergam o vulcão que cospe cinzas como uma bênção de sua divindade, incompreendida pelos habitantes do arquipélago. O culto à Deusa das Trevas é pequeno entre os khubarianos e os fiéis costumam se reunir no sopé desse vulcão sagrado. São chamados em tons soturnos de Cinzas Volantes, mas não são vilanescos.

Embora pratiquem necromancia e estejam sempre acompanhados de mortos-vivos, são acadêmicos e filósofos, querendo entender como a escuridão se encaixa no Shahirik-Lokhût. Seu líder, **Turins Daraan**, é um forasteiro nativo de Wynlla que descobriu da pior forma o que acontece com quem invade o templo de Benthos. Felizmente, Tenebra foi misericordiosa o bastante para lhe conceder uma segunda chance como osteon, permitindo que continue liderando o grupo em seus estudos, agora com mais cautela do que nunca.

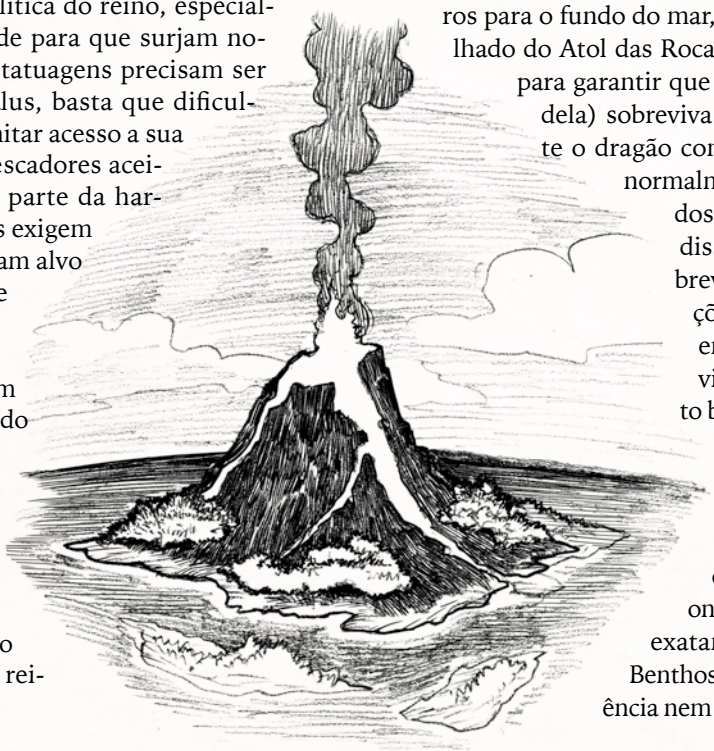
IRMANDADE DOS PESCADORES

A política khubariana é o palco dos tamalus, mas quem puxa as cordas por trás da cortina são os cidadãos comuns que lideram a Irmandade dos Pescadores. Como a pesca é a atividade econômica mais lucrativa do reino, exigindo treinamento especial para enfrentar os perigos locais, navegar os

mares e lidar com obstáculos geográficos, a espinha dorsal da economia local são os pescadores. Embora o ofício seja tradicionalmente passado de pai para filho, há muito tempo os trabalhadores khubarianos se uniram com o objetivo de garantir condições de trabalho justas. No processo, a organização enriqueceu imensamente. Hoje, é difícil que qualquer decisão seja tomada pelo conselho de tamalus sem que a Irmandade esteja envolvida.

Toda a riqueza e poder acumulados pela Irmandade dos Pescadores permitiu que exercessem sua influência além da pesca. O transporte marítimo também é fortemente influenciado pela Irmandade; embora tamalus possam contar com grandes embarcações pessoais e qualquer khubariano que se preze possa improvisar uma jangada sozinho, para transporte de muitas pessoas ou cargas as opções são os navios da Irmandade ou de piratas. Além disso, embora teoricamente a extração de lanajuste seja permitida para qualquer khubariano, a Irmandade mapeia com cuidado as regiões onde formações podem ser encontradas e faz questão de garantir seu acesso apenas a afiliados ou aliados. A grande maioria dos artesãos de lanajuste pertence à Irmandade.

Quase todos os pescadores de Khubar, uma parcela considerável da população, fazem parte da Irmandade. Somente comunidades muito pequenas e isoladas, normalmente nas ilhas não mapeadas, ficam fora de seu alcance. Toda essa influência política foi usada apenas para garantir o poder do povo… até agora. Há um crescente sentimento de revolta pela estrutura política do reino, especialmente com a dificuldade para que surjam novos tamalus. Como as tatuagens precisam ser feitas por outros tamalus, basta que dificultem o processo para limitar acesso a sua casta. A maioria dos pescadores aceita essa situação como parte da harmonia local, mas outros exigem mudança. Estes se tornam alvo fácil para as ambições de piratas, principalmente do Conclave, escondendo cargas ilegais em seus navios ou dividindo conhecimento com os criminosos em troca de favores e recursos. Caso um líder carismático na Irmandade acabe seduzido pelo doce canto da pirataria, o equilíbrio de poder no reino estará ameaçado.



AVENTURAS

Por ser aberto a navegantes, tolerante às diferenças, protegido de ataques externos e fora do Reinado, o Reino Arquipélago é o terreno neutro perfeito para reuniões diplomáticas e encontros secretos… qualquer que seja a sua legalidade. Do mais honrado cavaleiro da Luz ao mais biltre pirata do Conclave, todos são bem-vindos aqui. Talvez um nobre de Ahlen queira contratar aventureiros para garantir sua segurança, enquanto busca um contrabando comprado de mercadores inescrupulosos das Repúblicas Livres. Ou que arcanista pérfido use uma das ilhas mais isoladas como ponto de encontro para adquirir cobaias vivas para estudo. Todos esses são clientes (ou inimigos!) em potencial para grupos de aventureiros.

Os mares também guardam perigos. Acadêmicos e tamalus procuram pistas sobre o **Pacto Submerso**, contratando aventureiros para expedições. O amargurado capitão pirata **Throkr** acumula cada vez mais poder em sua frota; dizem que ele é filho de Khulai-Hûk e quer vingança pela negligência do pai com a saúde da falecida mãe.

Em algum lugar sob as ondas, o Dragão-Rei Benthos tem seu próprio reino submerso, povoado por tritões, serpentes marinhas e outras criaturas das profundezas. Nas raras situações em que precisa atuar na superfície, Benthos usa grupos de aventureiros ou piratas como seus agentes. O Dragão-Rei não é gentil: por vezes seus servos arrastam navios inteiros para o fundo do mar, passando pelo ar molhado do Atol das Rocas no último momento para garantir que a tripulação (ou parte dela) sobreviva à viagem. Dificilmente o dragão comparecerá em pessoa, normalmente entregando recados por seus servos. Além disso, ele é notoriamente breve em suas comunicações, deixando detalhes em aberto. Uma missão vinda de Benthos é muito bem paga, mas costuma ser descrita de forma tão simples quanto "convença Jakan a desistir da música". Mas quem é Jakan, onde encontrá-la ou o que exatamente é essa música? Benthos também não tem paciência nem piedade com fracassos.

GALRASIA

O INFERNO VERDE

Arton é bela, mas perigosa. Covis de monstros existem a um dia de caminhada das maiores cidades. As grandes rotas comerciais têm predadores à espreita. Ainda assim, existem lugares remotos que se assomam entre aqueles habitados pelas feras mais selvagens.

E existe Galrasia. O Inferno Verde. O Mundo Perdido.

Enquanto as Sanguinárias são domínio de seu irmão cruento, aqui é onde Allihanna reina absoluta. É onde os devotos da Mãe Natureza a procuram em peregrinação — pois, embora a deusa esteja em toda Arton, aqui é seu santuário, seu local de maior poder.

Galrasia é onde a vida não pode ser contida, onde a vida sempre encontra um meio. Mas também onde a morte é sempre rápida e brutal.

PARAÍSO PERDIDO

Muitos acreditam que Galrasia está ali desde sempre, desde a criação do mundo pelos deuses. Lugar muito antigo, primevo, habitado por bestas que já rondavam e matavam antes dos humanoides. Alguns estudiosos vão mais longe, especulam que o lugar seria a verdadeira terra natal dos elfos; o povo de Glórienn teria mais tarde migrado para Lenórienn por mar, deixando para trás ruínas de antigas cidades.

Poucos sabem que Galrasia é, em verdade, um lugar muito jovem. Uma criança. Nascido de uma deusa criança.

Lena, a Deusa da Vida, provê Arton com cura e esperança. Tem seu próprio Reino planar, mas não o governa como outros fariam, de algum palácio ou trono. Passa a eterna infância acompanhada por uma população de seres mágicos, brincando, cantando, inventando jogos. Ela vive feliz, como deve ser. Pois seu riso inocente, suas lágrimas de alegria, são a fonte de toda a vida.

Os outros deuses, mesmo aqueles malignos e violentos, reconhecem sua importância. Para proteger o sorriso de Lena, criaram um povo feérico guardião. Eram os elfos arcanos **eiradaan**. Mas os primeiros e mais poderosos deles, **Galron** e **Obassa**, acabaram ludibriados por uma serpente — levados a acreditar que seu encargo era uma maldição. Revoltaram-se contra a deusa, Galron gritou com ela. Lena se entristeceu, chorou. Como consequência, houve uma época terrível em que *nenhum ser vivo nasceu em Arton*.

Como resultado, os eiradaan foram banidos do Reino de Lena — juntamente com sua cidade e toda a região em volta. Seria arrancada e lançada aos oceanos do mundo mortal, perto da costa sudoeste do lugar que, mais tarde, seria chamado Arton Norte. Galron e Obassa viveriam aprisionados ali pela eternidade. Além disso, como punição por se deixar enganar pelas palavras de Sszzaas (sim, havia sido ele a sussurrar intriga entre os eiradaan), Obassa teria sido transformada ela própria em uma serpente flamejante. Ela e Galron jamais poderiam gerar novas crias. Assim acabava a raça eiradaan. E nascia Galrasia, "Terra de Galron".

A vasta ilha manteria propriedades de seu mundo celestial nativo, uma conexão planar com a fonte das magias clericais de cura. Essa força primordial faz tudo que é vivo crescer forte, vigoroso e *maior*.

Galrasia se tornaria selvagem e indomável como nenhum outro lugar, onde Allihanna se mostraria mais poderosa — a Deusa da Natureza logo se apossou desta terra farta. Suas florestas, de árvores largas como casas e galhos grossos como ruas, se retorcem em clareiras e vales descomunais. Folhagem exuberante esconde o céu com suas copas de cores vivas, brilhantes — o verde sendo apenas uma entre tantas. Flores e frutos de espécies jamais catalogadas abundam em cada recanto, seduzindo com beleza e perfume exóticos.

Essa flora sustentaria uma fauna igualmente imensa. Lagartos-trovão descomunais e lagartos-terror que os caçam, megafauna de mamíferos e aves em versões atrozes, criaturas-planta tão perigosas quanto. Porque tudo que habita Galrasia é imenso e faminto.

INFERNO VERDE

Galrasia é enorme, a maior ilha de Arton, quase um continente próprio. Seu coração montanhoso é densamente cercado de selva tropical, que preenche quase todo o território. Existem, no entanto, outros tipos de terreno — sobretudo rios, pântanos e planícies costeiras.

Selva é a paisagem dominante. Muito úmida e quente — nem tanto por ação direta do sol, mas pela própria emanação de energia positiva. Apesar do calor, é difícil sentir sede ou ficar desidratado, porque o ar é saturado de umidade. Em certas regiões ou épocas, chove pesado todos os dias. Muitos habitantes das copas das árvores sequer descem para beber, coletando nas alturas a água de que precisam. Exploradores, por outro lado, precisam acostumar-se com as roupas sempre encharcadas; nessas condições, poucos conseguem usar armaduras de qualquer tipo.

A abundância de força vital favorece o crescimento de animais e plantas muito maiores, que demandam mais alimento. Como resultado, a luta pela sobrevivência é mais intensa e feroz que em qualquer outra parte do mundo. Árvores ciclópicas competem pela preciosa luz do sol, suas raízes formam muralhas à caça de água e nutrientes no solo.

A farta vida vegetal alimenta lagartos-trovão que justificam o nome, suas passadas estremecendo o chão, os longos pescoços alcançando as folhagens distantes. Herbívoros, mas pesadamente armados com couraças, chifres e espinhos. Defesa contra predadores, lagartos-terror capazes de devorar toneladas de carne a cada poucos dias.

Além de selva, Galrasia oferece boa variedade de terrenos. As montanhas centrais abrigam desfiladeiros, vales e planícies isoladas, jamais vistas por olhos humanos, onde vivem raças e monstros até hoje desconhecidos. Das montanhas descem rios caudalosos, violentos, rompendo a floresta em corredeiras e cachoeiras rumo ao litoral — este formado por grandes praias, patrulhadas por bestas anfíbias imensas, e mangues quase impossíveis de atravessar, território de serpentes e crocodilos gigantes.

Abundam ainda lugares assombrosos. Os **Sítios Arcanos** existem à volta de antigos monólitos erigidos pelos eiradaan. Sua serventia é um mistério: talvez fossem responsáveis pelo funcionamento ou proteção da antiga cidade. A área de cada sítio está sob algum efeito mágico específico. Alguns potencializam magias arcanas conjuradas ali, enquanto outros as reduzem ou anulam. Outros aprisionam seres que ali entrem. Outros ressuscitam qualquer

O Campo de Energia Positiva

Galrasia é formada por um fragmento de Vitalia, o Reino de Lena. Seu próprio território emana força vital. Essa aura alcança alguns quilômetros além da costa, afetando seres vivos e conjuração de magias:

• A recuperação por descanso aqui aumenta em +1 PV e +1 PM por nível. Personagens descansando em condições normais, por exemplo, recuperam 2 PV e 2 PM por nível a cada noite de descanso.

• Efeitos mágicos de cura recuperam o dobro de pontos de vida.

• Testes de Fortitude contra doenças e venenos, normais ou mágicos, recebem um bônus de +5. Doenças contraídas fora da ilha cessam de atuar — mas voltam caso o doente abandone Galrasia antes do tempo normal de cura. Doenças associadas a maldições, como licantropia, ainda funcionam, mas podem ser curadas mais facilmente (devido ao bônus de +5 no teste de resistência contra doenças) e seus efeitos podem ser revertidos, mesmo quando isso não seria possível.

• Magias que canalizam energia negativa são difíceis de lançar. Exigem um teste de Misticismo (CD 20 + custo em PM da magia). Em caso de falha, a magia não tem efeito, mas os PM são gastos mesmo assim. Em caso de sucesso, a magia funciona, mas todos os seus efeitos variáveis são reduzidos ao mínimo possível. Mortos-vivos perdem qualquer habilidade de cura acelerada que possuam e não recuperam pontos de vida por dano de trevas (mas continuam imunes a este tipo de dano).

cadáver transportado até ali. Outros ainda nulificam o campo de energia positiva na ilha, até permitindo a presença de mortos-vivos. E pode haver outros mais, ainda por descobrir.

A **Floresta de Seda** é morada de uma população de aranhas gigantes, cultivadas por um antigo eiradaan de nome Tarantur, que acabou morto pelas próprias criações. Em suas árvores pendem véus abundantes de tecido sedoso, leve e forte, muito cobiçado pelos povos-trovão para manufatura de cordas. No entanto, suas partes mais profundas escondem cativeiros macabros onde vítimas — sobretudo coletores thera — são mantidas aprisionadas na teia, em longa agonia, provendo sangue e fluidos para as aranhas. Mais cedo ou mais tarde acabam como cadáveres ressequidos, ainda suspensos como ornamentação macabra. Lendas locais também falam sobre um ser táurico de torso humanoide e corpo aracnídeo, que comanda as aranhas.

O **Covil da Serpente** é um vulcão próximo à costa leste da ilha. Está extinto, mas não parece assim observado à distância, pois emana fumaça e chamas constantes. A explicação está em seu próprio nome: a cratera e seus túneis são agora habitados pela antiga princesa eiradaan Obassa, hoje transformada em uma criatura serpentiforme flamejante. Passaria a ser venerada como deusa pelos povos-trovão nativos, sendo estes até capazes de invocá-la em ritual. O covil também é habitado por uma população de outros elementais do fogo.

Por fim, a pavorosa **Torre da Morte** configura a maior estrutura erguida na ilha. No passado era muito bela, a habitação pessoal de Galron, de onde vigiava todo o Reino de Lena; hoje ergue-se enegrecida e macabra, vários prolongamentos parecidos com pernas insetoides nascendo em sua base — como se a torre inteira fosse algum inseto gigantesco, semienterrado. Seus muitos pavimentos abrigam bibliotecas, laboratórios e relicários contendo tesouros fabulosos, dizem. No entanto, também se especula que o próprio Galron ainda estaria ali, poderoso e rancoroso como nunca. Explorar a torre pode ser o desafio mais perigoso em toda a ilha.

POVOS-TROVÃO

Não existem humanos, anões ou elfos nativos de Galrasia, mas o Inferno Verde tem seus próprios demônios. Humanoides com traços das bestas reptilianas que assolam a ilha. Os povos-trovão.

Não há consenso sobre a origem dos *thera*, como são conhecidos no meio acadêmico. Nenhuma divindade maior parece clamar sua criação. É certo ape-

nas que, embora também existam em outros pontos de Arton — sobretudo na Grande Savana —, eles são mais numerosos e bem adaptados em Galrasia, onde parecem ter surgido. Pois aqui vivem os lagartos-trovão de quem provavelmente descendem.

Talvez. Pois embora sejam análogos a várias espécies sauroides, alguns estudiosos contestam a teoria de que os thera descendem de dinossauros. Povos-trovão são muitas vezes confundidos com trogs e outros povos-lagarto, mas não existe parentesco próximo. Têm sangue quente, sem nenhuma vulnerabilidade especial ao frio. Seus dentes têm formatos diferentes, o que não acontece em répteis. Mais importante ainda, são mamíferos, amamentando as crias na infância.

Existe ainda uma lenda sobre os povos-trovão serem frutos de cruza profana entre Galron e Obassa, agora transformada em serpente — em uma tentativa insana de restaurar a raça eiradaan.

Thera existem em quatro raças principais, cada uma ocupando um tipo de terreno preferido. **Ceratops** são grandes e robustos como minotauros, com chifres e escudos de osso nas cabeçorras, vivendo em cavernas e clareiras. **Velocis** são corredores nômades e esquivos, lembrando antílopes nas pradarias. **Pteros** são alados e monogâmicos, formando casais que constroem ninhos em penhascos litorâneos. E **voracis** ou "caçadoras" são predadores alfa de comportamento semelhante a panteras, caçando nas selvas.

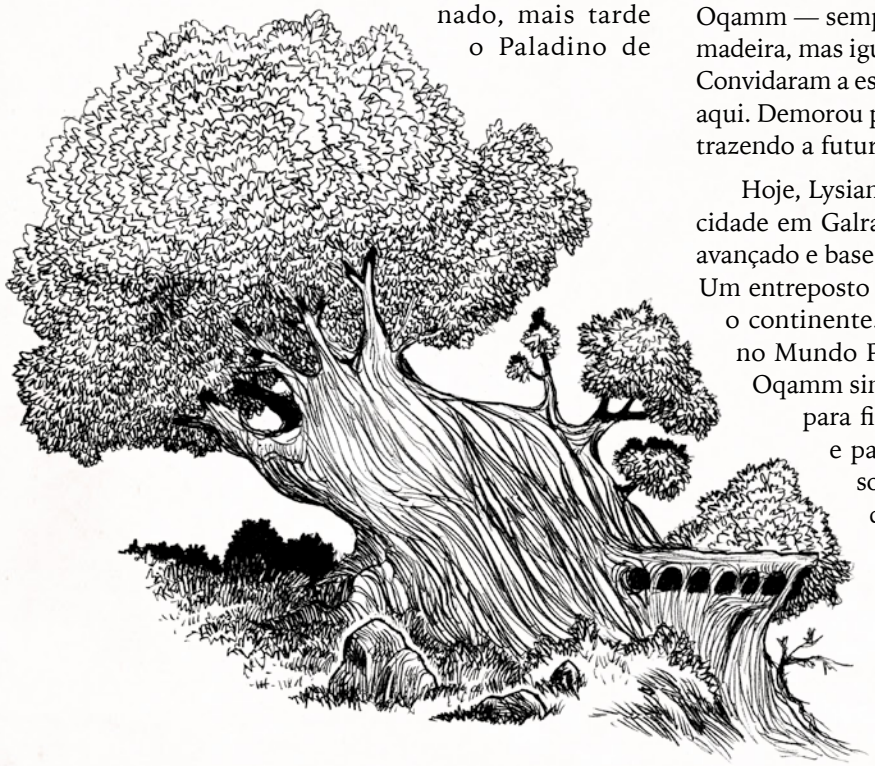
Levando vidas rústicas e violentas, até recentemente os povos-trovão eram apenas outra ameaça, espreitando e abatendo exploradores que ousavam invadir seu território. Com o tempo, contudo, cada vez mais expedições têm sido bem-sucedidas em fazer diplomacia com os nativos — inicialmente com ofertas de itens metálicos, que os thera não sabiam forjar, em troca de passagem segura por suas terras. Mais tarde, cobiçando as valiosas armas e ferramentas metálicas dos estrangeiros, alguns thera aceitariam ser contratados como guias e batedores. Hoje, embora algumas tribos ainda se mantenham isoladas e hostis, muitos povos-trovão negociam pacificamente com visitantes. Alguns até mesmo deixam Galrasia, juntando-se a tripulações de navios, grupos de aventureiros, ou buscando novas vidas no continente.

LYSIANASSA

Por séculos, Galrasia tem sido um magneto para aventureiros — por ser relativamente próxima do Reinado, apesar da jornada perigosa. Partindo de Nova Malpetrim, na travessia do turbulento Mar Negro, são comuns as tempestades e ataques de elfos-do-mar ou monstros marinhos. Chegando à ilha em si, suas selvas são pululantes de lagartos-terror famintos e outros predadores, bem como tribos ainda reclusas e sanguinárias de povos-trovão. Nem mesmo a viagem de volta é livre de perigos, pois piratas atrevidos espreitam para saquear quaisquer tesouros encontrados.

Os riscos são altos, mas as recompensas potenciais compensam. Desde materiais raros para armas e armaduras até fabulosos artefatos eiradaan, passando por flores e frutos exóticos, ingredientes de alquimia ou até safáris para nobres em busca de emoção. Também há muito mercado para criaturas nativas capturadas com vida, negociadas a preços altíssimos na Cidade Baixa de Nova Malpetrim: feras galrasianas são altamente cobiçadas como espécimes para estudos, montarias fantásticas, animais de guarda, bestas de guerra ou para combates de arena.

Nem todos os heróis visitam Galrasia em busca de ouro; por vezes a ilha sediou eventos notáveis. Aqui, Mestre Arsenal viveu seus primeiros anos após chegar a Arton, cuidado e protegido por uma dríade — e juntos geraram Lisandra, a primeira dahllan na história do mundo e atual sumo-sacerdotisa de Allihanna. Em evento relacionado, mais tarde o Paladino de Arton também jazeria aqui, antes de recuperar os primeiros Rubis da Virtude. A ilha também seria palco da Expedição de Darvos, quando este ricaço de Deheon buscou uma cura para a maldição da filha. Ainda, aqui também estaria uma das peças do infame Disco dos Três, entre outras sagas heroicas.



A ilha onde nenhum humano viveu, aos poucos, recebia mais e mais visitantes. O santuário de Allihanna estaria ameaçado? Talvez para proteger a tranquilidade da deusa — e também as vidas dos exploradores —, uma misteriosa ordem de druidas conhecida como **Oqamm** seria revelada. Formada apenas por dahllan, seu objetivo parecia o mais inacreditável: erguer uma *cidade* em Galrasia. **Lysianassa**, como seria nomeada.

Erguer, mas não construir. Recorrendo a seus poderes druídicos — e também ao sangue dríade racial —, as Oqamm pediram à vegetação litorânea para crescer como nunca cresceu antes. Crescer na forma de torres, muralhas, passadiços, ancoradouros, oficinas, templos, habitações para os povos estrangeiros. Moldar a madeira em paredes fortes e elegantes, para trazer calma, abrigo e repouso. Demonstrar que a natureza é acolhedora, bondosa, amiga. Demonstrar que visitantes são bem-vindos, quando escolhem tratar Allihanna com respeito.

Imagine-se a surpresa das expedições seguintes ao encontrar, na costa do Mundo Perdido, uma cidade portuária de beleza indescritível, quase élfica! Os primeiros visitantes, inicialmente desconfiados, acabaram logo convencidos pelas boas-vindas das Oqamm — sempre misteriosas sob suas máscaras de madeira, mas igualmente gentis, prestativas, cordiais. Convidaram a espalhar a boa nova, convidaram a viver aqui. Demorou pouco até a chegada de navios lotados trazendo a futura população local.

Hoje, Lysianassa é muitas coisas. A única grande cidade em Galrasia, populosa e vibrante. Um posto avançado e base de operações para novas expedições. Um entreposto comercial valioso para negociar com o continente. O *único* lugar seguro para se viver no Mundo Perdido, protegido de suas feras (as Oqamm simplesmente *pedem* aos lagartos-terror para ficar longe). Por outro lado, as gentis e pacientes druidas orientam caçadores sobre como evitar ofensas à deusa, como desfrutar da generosidade da natureza sem ganância.

Há rumores sobre o destino daqueles que ignoram o apelo das Oqamm, caçando e matando mais do que deveriam. Por via das dúvidas, todos evitam fazê-lo.

OS TRÊS MARES

Muito se fala do Reinado, com suas montanhas, estradas, masmorras e países díspares, mas na verdade grande parte de Arton é composta pelos domínios do Oceano. É composta pelos chamados Três Mares.

A oeste do antigo Istmo de Hangpharstyth há o **Mar Negro**, outrora dominado por uma irmandade pirata que agora tenta se reerguer das cinzas da destruição de **Quelina**, seu maior esconderijo. É o lar de Galrasia, ilha repleta de feras gigantescas e vida abundante. Abriga os elfos-do-mar, sedentos por conquistas, e foi palco de imensas batalhas navais na Guerra Artoniana. Além disso, conta com o famoso porto de Nova Malpetrim, ponto de partida para novos heróis.

A leste, está o **Mar do Dragão-Rei**, onde se ergue o orgulhoso reino arquipélago de Khubar, eternamente vigiado por Benthos, o Dragão-Rei dos Mares. Por aqui passa a produção das Repúblicas Livres de Sambúrdia, seguindo ao sul rumo ao Reinado em uma fervilhante rota de comércio graças à abertura da perigosa **Ossada de Ragnar**. Suas águas são também ameaçadas pelos navios fantasmas de Aslothia e embaladas pelo fervor da **Dama Dourada** e sua **Frota Áurea**. E em suas profundezas, vivem os tritões.

Por fim, distante, está o **Mar dos Monstros**, um caminho perigoso rumo à longínqua Tamu-ra e além, onde os colossais kaiju disputam as ondas e vez ou outra afundam navios sem aviso.

O Mar Negro e o Conclave Pirata

O Mar Negro fica no sudoeste do continente norte e seu nome vem da escuridão das águas em seus pontos mais profundos. Ou, talvez, de uma história um pouco mais imaginativa: na Era dos Monstros, **Oceano** teria sido atacado por **Megalokk**, que sonhava tomar seus domínios. Na batalha, porém, o Deus dos Monstros foi ferido profundamente e o negrume de seu sangue tingiu o mar. Dizem que este acontecimento deu origem aos monstros marinhos mais ferozes que assolam a região, mas as fontes desta história nunca foram das mais confiáveis, mantendo-a longe dos registros oficiais.

Embora o Mar Negro não tenha sido tão atingido pela queda da Flecha de Fogo, as reverberações do acontecimento cataclísmico reabriram cavernas e complexos submersos, despertando feras ancestrais e perigosas que atacam ilhas e vilarejos repentinamente, mas podem gerar grandes recompensas se capturadas. Graças à queda de Tauron e à área de Tormenta de Tiberus, cada vez mais capitães minotauros têm preferido o mar. Alguns partem em ganho próprio, inclusive adotando a pirataria. Outros, entretanto, utilizam sua vasta habilidade marítima e poderio em nome do Império.

Mas a maior fama do Mar Negro é a de servir de caminho entre Nova Malpetrim e Galrasia, ponto constante de exploração de aventureiros e comerciantes. O surgimento de Lysianassa, cidade erguida por uma misteriosa ordem de druidas, facilitou expedições mais estruturadas e aumentou o fluxo de navios transitando entre a ilha e o continente. Por muito tempo isso manteve viva a ganância da **Irmandade Pirata** que tradicionalmente atuava na área.

Hoje em dia, entretanto, graças a um acontecimento catastrófico que envolveu morte, perda e traição, a Irmandade não existe mais. Esse evento ficou conhecido como a **Queda de Quelina**.

A Queda de Quelina

Até a Guerra Artoniana, os piratas tinham um refúgio exclusivo, secreto e protegido: Quelina. Uma ilha lendária quase inexpugnável, fosse pelas defesas criadas no decorrer da história bucaneira, fosse pelas correntes marítimas intrincadas que dificultavam seu acesso. Ali, recompensas eram divididas, acordos eram traçados, mapas de tesouro eram trocados por tibares e a Irmandade Pirata cuidava do interesse de todos. Mas isso viria a mudar.

Vendo que o rumo da Guerra Artoniana seguia para a derrota de seus pares, o condecorado **Lorde General Wilthrem Bosich** quis garantir um refúgio para ele e os seus, longe dos últimos confrontos e da justiça do Reinado. O lugar ideal? Quelina, claro.

Para isso, Wilthrem conseguiu, com o auxílio de espiões e informantes, contato com **Jade**, uma das principais piratas do Mar Negro, descontente com o tratamento que recebia dentro da Irmandade. Em troca, ganharia um lugar de honra na nova organização.

Assim, Jade entregou a localização de Quelina e os meios para seu acesso. Passou a conspirar ativamente para o sucesso da operação, convencendo outros piratas a tomar o partido da nova ordem. Suas palavras certeiras fariam com que, aos poucos, um largo contingente se voltasse contra seus capitães, companheiros, maridos e esposas.

Era tarde quando as embarcações puristas surgiram. Vez ou outra, em debates acalorados, surge a hipótese de que teria sido possível defender a ilha das tropas de Wilthrem até com certa facilidade, não fosse pelos traidores. Para muitos, a morte veio ainda no sono, dissolvida numa sopa ou em cercos covardes. "Adagas atiradas pelas costas têm a força de espadas", já dizia o poeta **Tivur Derants**.

Capitães leais à Irmandade, ou certos da derrota inevitável, encheram seus navios de familiares, tripulantes ou do máximo de tesouro que eram capazes de carregar. Muitos bandearam para o lado adversário, em busca de alguma última vantagem, enquanto os mais fiéis se entregaram ao combate para garantir a fuga dos mais vulneráveis, conduzidos principalmente pelo minotauro **Sidrius Tirallis**, por **Izzy Tarante** e pelo notório capitão **James K.**

Quando o destino final de Quelina parecia inevitável e a maior parte dos navios restantes havia partido, os três capitães recorreram a uma última cartada: enquanto Izzy e Sidrius lideravam seus comandados contra as forças centrais de Wilthrem, James K. usou uma passagem secreta conhecida apenas pela alta cúpula para penetrar nas ruínas mais profundas da ilha. Um lugar outrora usado para invocar poderes de forças obscuras pelo povo que vivia ali em tempos antigos e há muito mantido longe dos olhares artonianos. Ao olhar para trás, viu Jade, que o seguia de espada em punho.

Hoje, ninguém é capaz de afirmar com certeza qual era o plano inicial de James K. Se ele pretendia resolver tudo sozinho ou se contava com a presença fortuita da traidora tentando matá-lo. O fato é que, naquele local profano, sacrifícios eram oferecidos. Uns acreditam que os mortos eram dedicados a uma faceta de Megalokk, na forma de uma criatura marinha de mil bocarras. A maioria prefere não pensar no assunto.

Depois de uma luta ferrenha de vantagens alternadas, James aproveitou-se de um vacilo e atirou Jade em um dos fossos infinitos das catacumbas. Do fundo, urros gorgolejantes ecoaram prazerosos, mas ainda famintos. James sabia que um único corpo, uma única alma, jamais seria suficiente. Então o maior dos capitães piratas debruçou-se à beira do fosso e sussurrou:

"Eu ofereço Quelina".

Logo em seguida, um jorro de energia subiu veloz e espalhou-se pela ilha. Cada ser tocado por ela, fosse pirata, fosse purista, sentiu em sua garganta o salgado da água do mar escorrendo volumosa, inflando os pulmões, a boca escancarada babando e a pele subitamente enrugada como se estivesse submersa há anos.

A transformação completa mudou os desafortunados para *afogados*, monstros mortos-vivos temidos por qualquer marujo de bom senso. Seus gemidos de morte ecoariam para sempre pela ilha, agora um lugar amaldiçoado. Quelina não seria mais dos piratas, mas também não seria de mais ninguém.

Com o fim de seu maior esconderijo, parte dos antigos membros da Irmandade hoje está espalhada em esconderijos próprios, no litoral ou brigando pela posse de ilhas periféricas como Dólias, Zullait e Maddowg. Os mais inconformados costumam se juntar a aventureiros numa tentativa de recuperar as riquezas de Quelina. O restante ajudou a fundar o que hoje é chamado **Conclave Pirata**.

Muito por conta de suas atuações durante a queda do antigo esconderijo, Izzy e Sidrius formaram a **Dupla Coroa**, encabeçando a estruturação da nova iniciativa. Tomar outra ilha só abriria margem para os mesmos erros cometidos anteriormente. O Conclave precisava de algo além. Assim, foi construído o maior e mais perigoso navio pirata que Arton já viu, uma fortaleza repleta de canhões e defesas mágicas, misto de moradia e arma mortal. O ***Sentença***.

Aqueles que se juntam ao Conclave têm o dever de fornecer um mínimo de dez por cento do que saqueiam para a operação e ampliação do *Sentença*, pois o objetivo é que ele jamais esteja completo, sempre aberto a melhorias e anexos. Outro dever é sempre ajudar outro membro — e isso cabe também ao *Sentença*. Por último, membros do Conclave devem sempre caçar todo e qualquer purista, inclusive em terra, investigando sobretudo aqueles que desertaram e assumiram vida nova sob outra identidade, uma diretriz defendida pessoalmente por Izzy Tarante.

A bandeira do Conclave Pirata é formada por duas espadas cruzadas, com duas coroas, uma sobre a outra, em um fundo negro. Todo pirata afiliado ao Conclave é obrigado a hastear esta bandeira junto da sua própria.

O Destino de James K.

Depois de oferecer Jade e Quelina em sacrifício, muitos podem achar que o Capitão James K. selou sua própria desgraça. Porém, o capitão da *Bravado* jamais seria executado como todos os outros. Muito pelo contrário!

Tudo já fazia parte de um plano de contingência. Ele teria silenciosamente preparado a *Bravado* para uma nova jornada, destinada somente aos mais destemidos. James K. fez o inesperado: levou seu navio aos céus, para explorar o éter divino e os mundos dos deuses!

Assim, quando a névoa amaldiçoada tomou Quelina, o capitão aproveitou para partir em busca de novas descobertas e ameaças, longe de seus adversários e das consequências de seus atos.

Mas, se todos morreram em Quelina e não se tem mais notícias da *Bravado*, como alguém sabe tudo isso?

Ninguém em sã consciência deveria fazer esse tipo de pergunta.

Piratas apenas sabem.

O Mar do Dragão-Rei e a Frota Áurea

Do lado leste do istmo situa-se o Mar do Dragão-Rei. Seu nome não foi dado por acaso: a área é notoriamente protegida por Benthos, um dos mais poderosos Dragões-Reais, capaz de reverter o destino de guerras, protegendo os que lhe são caros com seus poderes descomunais. Até por isso os limites deste mar são tênues. Para fins cartográficos diz-se que ele termina antes do início das Montanhas Sanguinárias — mas na prática se estende "até onde Benthos alguma vez tenha sido visto".

O Mar do Dragão-Rei também é notório por ter servido de palco para a sangrenta guerra entre Khubar e Bielefeld, por abarcar o **Estreito dos Selakos** e a **Baía Dourada**, tradicional escoadouro da produção agrícola de Sambúrdia, principalmente desde o surgimento da Ossada de Ragnar. Navegadores empenhados têm arriscado suas vidas em troca de grandes somas em tibares ao transportar mercadoria dali até a ainda rica Tiberus, capital do Império de Tauron.

O Riso que Ama e Trai

Já derramava de Tenebra o manto,
quando na cama pude ouvir o pranto
de minha amada sempre tão gentil

Pus-me tão cálido a secar-lhe as lágrimas
E da mão alva vi-lhe ter a arma
Que em meu peito penetrou tão vil

'Encontra a morte', disse rindo ao canto
'Cuspa-lhe a cara em meu nome', arfando
Pairando rumo ao horizonte frio

Pedi dos deuses todo nome santo
Pois neste mundo hei de ter meu tanto
Nas velas longas como cão servil

Trecho do poema do bardo Sathos Lassock, que relata a queda de Quelina sob o ponto de vista de um marinheiro traído pela esposa.

Dentro do Grande Oceano, o Mar do Dragão-Rei foi a área mais atingida pela queda da Flecha de Fogo, com maremotos, mudanças climáticas e o desaparecimento de ilhas inteiras. É também onde o equilíbrio de poder é mais tênue, principalmente depois do surgimento da **Dama Dourada** e sua **Frota Áurea**.

O Pacto Submerso e o Coração do Oceano

A queda da Flecha de Fogo, que destroçou o Istmo de Hanghpharstyth e o reino de Tyrondir, não atingiu apenas terra. Atingiu o mar, domínio do deus Oceano. Pequenas ilhas sofreram com maremotos, varrendo seus habitantes e vilas do mapa, enquanto criaturas marítimas foram mortas pela força dos fragmentos do corpo celeste. O Deus dos Mares, furioso, encarou o ocorrido como um ataque contra si e os seus.

Sabendo que levar sua revolta ao restante do Panteão dificilmente resultaria em algo, Oceano convocou um encontro entre seus maiores servos: Benthos, o Dragão-Rei dos Mares; Capitão Nautilus, seu sumo-sacerdote, e os maiores piratas de Arton.

Capitães de todos os cantos, confusos com o acontecimento inédito, se viram frente a frente, alguns pela primeira vez, em uma fortaleza no fundo do mar. Ali, em seu salão principal, Oceano se pronunciaria, talvez numa tentativa de unir as forças sob seu estandarte em busca de vingança. Ninguém sabia o que poderia resultar de sua cólera.

No momento marcado, o deus surgiu perante seus súditos, resplandecente, vestindo uma armadura de conchas e corais, de tridente em punho. Com o semblante consternado, preparou-se para falar.

E, subitamente, desapareceu.

Não era como se tivesse deixado apenas o lugar fisicamente. Todos sentiram como se o deus houvesse abandonado *tudo* — ainda que se viesse a descobrir que seus clérigos e druidas, estranhamente, continuavam recebendo poderes.

Sem sua proteção, o palácio desmoronou e a bolha de mar seco que envolvia todos se dissipou. Os capitães que conseguiram fugir voltaram para seus navios com histórias conflitantes. Uns diziam que o deus havia sido assassinado. Outros, que havia sido provocado por intrigas até chegar ao limite. Os detalhes variam dependendo de quem conta.

Não demoraria até que piratas do Mar Negro e do Mar do Dragão-Rei culpassem uns aos outros pelo acontecido, gerando uma desconfiança cada vez mais profunda principalmente entre o Conclave Pirata e a Frota Áurea. Aos poucos o evento passou a ser conhecido como o **Pacto Submerso**.

Em tempos recentes, espalhou-se que encontrar o **Coração do Oceano**, um artefato cujo aspecto se perdeu no tempo, seria a chave para trazer o deus de volta. Expedições inteiras têm sido formadas para perseguir o objeto, pois se acredita que os responsáveis serão contemplados com tesouros e bênçãos. A maioria parece interessada especialmente nos tesouros.

Enquanto Oceano não retorna ou o mistério não se esclarece, é certo que o mar não é mais o mesmo. Antigas correntes amplamente estudadas e regulares agora não seguem o mesmo caminho. Monstros marinhos parecem ainda mais ferozes, ruínas ancestrais antes ocultas abrem suas passagens e o **Príncipe das Tempestades** caminha sobre as águas carregando cadáveres, cercado de nuvens negras e tornados.

Os mares de Arton nunca foram tão atraentes e ao mesmo tempo tão perigosos.

A Dama Dourada

Avistada pela primeira vez não muito depois do Pacto Submerso, a Dama Dourada é a grande força emergente entre os piratas do Mar do Dragão-Rei.

A Dama é uma mulher alta, que aparenta ter força suficiente para dar cabo de muitos guerreiros experientes. Traja uma armadura peitoral pesada, feita de metal dourado e reluzente, gravada com motivos marinhos, contrastando com a pele bronzeada de seus braços grossos e com seus pés descalços. Na cabeça, uma tiara de ouro no formato de uma onda quebrando no mar. Carrega sempre consigo *Fúria*, um enorme tridente

mágico dourado, e uma longa corrente de espinhos feita de dentes de selakos e outras criaturas marinhas.

Seu navio é o ***Narval***, um galeão de velas douradas, e sua bandeira é o símbolo de Oceano sobreposto por um tridente dourado, em um fundo também dourado. Os navios que compõem a Frota Áurea seguem o mesmo modelo. Cada capitão pode ter sua própria bandeira, desde que seus símbolos não façam menção a nenhum outro deus do Panteão.

É dito que aqueles que seguem os passos da Dama Dourada são capazes de beber a água do mar sem prejuízos à saúde e de nadar trajando armaduras sem perder mobilidade. Há um porém: os dons só funcionam em alto-mar, pois esse é o domínio do Oceano e é lá que eles devem permanecer se quiserem receber suas graças. Os devotos mais ferrenhos juram que a própria Dama é capaz de caminhar ilesa pelo fundo do mar.

Ainda que a Dama dificilmente passe despercebida graças ao poderio de seu navio, sua maior arma é a palavra: ela clama ter recebido a missão de encontrar o Coração do Oceano, dividindo as graças obtidas com seus seguidores. Quer também encontrar e punir o culpado pelo desaparecimento do Deus dos Mares. Mas, mais que isso, a Dama Dourada dedica sua vida a converter descrentes e devotos de outros deuses à fé em Oceano, pois dos mares vem a verdadeira vida e a eles todos devem ser gratos. Àqueles que se recusam a aceitar sua fé, pouco resta além da destruição.

Com sua frota, ela se vê responsável pela proteção de todas as ilhas menores, seja contra outros piratas, seja contra criaturas. Não é incomum que membros poderosos da Frota se estabeleçam nestes locais de bom grado para impor a ordem.

Sua relação com Benthos, o Dragão-Rei dos Mares, é desconhecida, mas é possível que ela tente trazê-lo para seu lado se tiver oportunidade. Não há indícios de que os dois tenham se encontrado, mas a Dama não demonstra medo ao falar do soberano.

Seus discursos carismáticos — ou o medo que sua bandeira surgindo no horizonte traz ao coração de todos — têm atraído cada vez mais membros para seu grupo, sobretudo devotos de Oceano. Criminosos arrependidos e aventureiros procurados também estão entre os convertidos. Ninguém é realmente aceito sem antes se ver frente a frente com a Dama, quando, dizem, ela é capaz de decifrar as verdadeiras intenções do aspirante. Não se tem notícia de qualquer traição significativa dentro da Frota Áurea. Por enquanto.

O principal braço direito da Dama Dourada é **Rhazliv Colecionador de Dedos**, um moreau herdeiro do morcego perito em navegação que, dizem, foi o primeiro a ouvir o chamado da capitã. Rhazliv aterrorizou a costa de Sambúrdia tempos antes da guerra. Mas, desde que decidiu se dedicar à Dama, emprega seus esforços apenas em favor da Frota Áurea.

Ninguém conhece ao certo a origem da Dama Dourada, mas alguns membros de seu grupo a chamam de **Ninshala**, que no idioma de algumas ilhas do Mar do Dragão-Rei quer dizer "Dona de Todos os Mares". Uma pista de sua própria história está em uma de suas falas mais frequentes.

Ela afirma que a armadura dourada e seu próprio nome simbolizam o ouro que, segundo se diz, é sugado das ilhas durante a **Cunhagem Sagrada de Tibar**, e que um dia esta dívida será cobrada. Talvez isso signifique que um outro objetivo da Frota Áurea é encontrar o local onde o ritual é realizado… e destruí-lo.

Piratas Independentes

Mesmo com a influência do Conclave Pirata a oeste e a força da Frota Áurea a leste, há piratas que decidem permanecer livres — não só para tomar suas próprias decisões como também para desafiar os dogmas do que a pirataria significa em Arton.

Isso tem vantagens e desvantagens: sem um grupo maior e organizado como apoio, é difícil influenciar grandes acontecimentos ou contar com auxílio enviado por superiores. Por outro lado, isso dá aos Independentes a maleabilidade de costurar alianças de ocasião mesmo entre adversários, além da facilidade de circular tanto pelo Mar Negro quanto pelo Mar do Dragão-Rei sem represálias. Contratantes com medo de se envolver nas intrigas entre as duas maiores forças piratas preferem os Independentes, embora estas missões não sejam costumeiramente as mais rentáveis.

Os Piratas Independentes costumam ser observados com atenção, pois são forças valiosas que tanto o Conclave quanto a Frota Áurea gostariam de atrair. Não é raro que bucaneiros comecem suas carreiras como Independentes, para mais tarde optar por um lado. Muitos, entretanto, preferem permanecer livres de amarras, mesmo ao alcançar certa longevidade no mar.

Sem anos de tradições impostas em suas costas, os Independentes têm muitas vezes adotado práticas diferentes de seus pares. São menos afeitos a abordar navios mercantes ou de viagem, especializando-se na caça a tesouros perdidos enterrados ou na captura de feras marítimas indomáveis para venda em terra. Também parecem ter melhor trânsito entre civilizações submarinas como sereias, tritões e elfos-do-mar. Isso não quer dizer que sejam puros de coração: Piratas

Independentes ainda são, essencialmente, piratas, e continuam adeptos das trambicagens e trapaças a que se dedicam os bucaneiros, principalmente o contrabando.

Seus navios, menores e mais ágeis, com tripulações pouco numerosas, privilegiam, por exemplo, a navegação pela tortuosa e às vezes mortífera Ossada de Ragnar. Entre as facções, são tidos como os mais bem-sucedidos na travessia.

O desejo de se distanciar das tradições do Conclave e do fanatismo religioso da Frota Áurea fez com que os Independentes, ao poucos, dessem origem à sua própria cultura caótica e original. Suas roupas distanciam-se da pompa ligada aos outros piratas, calcadas muito mais na praticidade, agilidade de movimentos e expressão pessoal: peças de armadura e roupas misturadas, armas exóticas, penteados pouco convencionais e maquiagens são comuns. Seus navios incorporam invenções pouco testadas e muitos aceitam goblins de Lamnor sem ressalvas.

As canções dos Independentes não seguem nenhum modelo conhecido anteriormente e são compostas de rimas curtas e ritmadas, acompanhadas não de instrumentos, mas de vocalizações percussivas feitas pelos outros membros da tripulação. É normal dois piratas se desafiarem em duelos de rimas — alguns amigáveis, outros nem tanto — no meio de uma roda composta por seus companheiros, que vibram a cada ofensa. Bardos do continente têm estudado essa nova arte, mas os Independentes se ofendem na presença de alguém do continente tentando imitá-los, principalmente menestréis a serviço de nobres.

O pirata independente mais conhecido de Arton atualmente é **Nargom Mandíbula**, Campeão de Svalas, filho do falecido **Draco Mandíbula** e capitão do ***Caronte***. Muitos acreditavam que Nargom se juntaria à marinha artoniana por conta de seu passado como herói de guerra e de seu casamento com *Lady* Ayleth de Svalas, mas o bucaneiro retornou ao Mar do Dragão-Rei em busca de aventuras em seus próprios termos. Historiadores creditam a ele a origem renovada do movimento, mas ele nega. Nargom acredita que qualquer sombra de centralização de poder pode demolir o próprio conceito de independência. De qualquer modo, é certo que ele viaja pelos mares de Arton tentando convencer piratas novatos e veteranos a enxergar as vantagens da vida sem amarras.

Cada pirata independente tem sua própria bandeira, com símbolos que podem variar enormemente. Recentemente, Nargom trocou a antiga bandeira do *Caronte*, pertencente a seu pai, por uma nova: um crânio com um florete atravessado no centro e uma pistola de cada lado, em um fundo preto.

A Ossada de Ragnar

Antes havia o istmo que dividia Arton Norte de Arton Sul, pelo qual a histórica Caravana dos Exilados passou. Agora, depois da queda da Flecha de Fogo que trouxe a fúria dos céus, há apenas uma formação geográfica que desafia a lógica e abre caminhos tão perigosos quanto convidativos entre os mares do continente.

Em sua superfície há apenas o solo acidentado, entremeado por abismos profundos e mortais. Há quem tente construir pontes permanentes, principalmente goblinoides querendo restabelecer a ligação de Khalifor com o continente, mas espaços estreitos se alternam com grandes cânions mortais — e testemunhas afirmam que a distância e quantidade desses vãos varia de um dia para o outro sem aviso. Os caminhos seguros são guardados a sete chaves pelos poucos que os conhecem e seus serviços são vendidos a preços exorbitantes.

O clima na Ossada é imprevisível: ondas colossais rebatem nas paredes dos monolíticos pilares de pedra, para em seguida amansar de repente. O vento uivante passeia intenso por entre os caminhos, confundindo até mesmo navegadores muito experientes, mudando de direção quando bem entende. Em certos trechos é até difícil enxergar o céu.

Criaturas marítimas perigosas circulam pela área, incluindo um terrível **namasqall**, um tipo de elemental da água devastador em alto-mar e mortal com tão pouco espaço para manobra. Para dificultar ainda mais as coisas, magias são pouco confiáveis na área, graças à catástrofe ancestral que envolveu a bruxa goblin que deu nome ao istmo.

Mesmo com tudo isso, piratas, comerciantes e marinheiros se arriscam. Afinal, a Ossada é de fato o meio mais rápido de atravessar para outro lado do continente sem se utilizar dos dispendiosos serviços de um mago. Fazer o trajeto é um meio rápido de espalhar a reputação de uma tripulação.

Mais de um capitão pirata se gaba de ter feito a travessia entre os mares primeiro, mas o mais vocal deles é **Tulluh Olhos-Verdes**. Tulluh partiu pouco tempo depois da queda da Flecha e decidiu desafiar a Ossada partindo do Mar Negro com o único propósito de ganhar fama entre os bucaneiros. Todos os membros de sua tripulação morreram afogados em meio a tempestades ou em batalhas ferrenhas contra monstros marinhos, mas Tulluh acorrentou-se ao barco e, apesar de ter a carne de seus ossos arrancada pelas ondas e pelos ventos inclementes, sobreviveu como osteon, talvez recompensado por sua ousadia e

coragem. O navio, conhecido como ***Trovador***, encalhou próximo da costa de Khubar.

Hoje em dia, capitães estudam relatos de viajantes e contratam aventureiros e estudiosos à procura de padrões identificáveis que possam colaborar numa carta náutica, ainda que isso seja improvável. Pelo menos em partes, esse esforço já rendeu alguns frutos.

Cillya Cavantri, uma capitã sereia independente, encontrou um complexo labiríntico de cavernas que pode vir a facilitar a passagem pela Ossada… se for decifrado. Seu objetivo atual é encontrar quem possa ajudá-la nessa missão, ainda que o tamanho das passagens varie drasticamente — impedindo, por exemplo, a travessia de navios de grande porte. Obviamente o conhecimento de Cillya interessa a quase todo mundo.

Recentemente, um pequeno porto e taverna pouco convencional surgiu em um dos pilares, num ponto estratégico no meio de um dos caminhos da Ossada. Conhecido como a **Vértebra**, foi construído por um grupo engenhoso de goblins de Khalifor. Seu intuito aparente é auxiliar no comércio da cidade com quaisquer navios que passem por lá. Os poucos que trabalham ali descem por cordas extremamente precárias, que ligam o alto da rocha ao porto. Aparentemente há expectativa da construção de uma longa escada esculpida ou de uma espécie de elevador pouco seguro, mas isso pode levar anos, se é que acontecerá.

O Príncipe das Tempestades

Existe ainda outra figura nos mares artonianos, alguém que não está alinhado com nenhuma das facções: o **Príncipe das Tempestades**.

As canções que circulam nos portos dizem que ele surgiu depois do desaparecimento de Oceano, fruto das preces dos marinheiros que desejavam jamais encontrar as tempestades colossais que passaram a atingir os mares depois da queda da Flecha de Fogo e do Pacto Submerso. Como poucas histórias de piratas, isso tem tudo para ser verdade. Como muitas, ninguém confirma.

Nada disso impediu que mais lendas fossem contadas a seu respeito. De acordo com aqueles supostamente corajosos o suficiente para relatar um encontro, o Príncipe se apresenta como um homem de calças de marinheiro e peito desnudo, em pé, caminhando sobre as águas de qualquer um dos mares de Arton. Seu rosto está sempre coberto pelos fios de cabelo negros encaracolados que descem longos até a altura dos ombros. Amarrados com cordas grossas pelo pescoço aos dois antebraços do Príncipe estão dois corpos de marinheiros inertes, aparentemente afogados. A identidade dos corpos varia. Cada testemunha os descreve com raças, tamanhos e idades diferentes.

Nos céus que o cercam, nuvens furiosas de tempestade negra e pesada circulam, relampejando, enquanto ventos fortes as acompanham. É dito que a ventania é capaz de destroçar o mais bem construído navio e que coisas assombrosas acontecem a seu redor. Não se sabe o tamanho do esforço necessário para chegar ao centro e encontrar o Príncipe. Mas, segundo bardos, aqueles que o fazem recebem a bênção de jamais precisar atravessar uma tempestade no mar novamente. Outros afirmam que o Príncipe é capaz de realizar desejos.

Há quem o veja como uma entidade benigna, que surge de repente e atrai para si as tempestades ao redor, possibilitando que seus devotos tenham uma viagem tranquila. Outros afirmam que o Príncipe é vingativo, atirando ventanias e raios contra navios incautos a seu bel-prazer. Talvez os dois estejam corretos.

O Mar dos Monstros

Distante das costas mais civilizadas de Arton Norte, o Mar dos Monstros faz a ligação entre as Sanguinárias e a ilha de Tamu-ra. E, de fato, aqui há monstros.

O Mar dos Monstros é assolado por criaturas colossais conhecidas como kaiju, muitas vezes maiores que montanhas, seus movimentos e embates provocando maremotos e tufões destruidores. Além disso, parte do mar está dentro de uma grande e pouco explorada área de Tormenta.

Com tanto a se explorar no Reinado, pareceria pouco provável que tripulações circulassem por uma área tão mortal, mas Arton é um mundo de aventuras, não de complacência. Rotas comerciais entre Arton Norte e Tamu-ra desafiam o Mar dos Monstros em troca de lucro alto entre mercadores honestos, mas não só isso: bucaneiros do Mar do Dragão-Rei têm aprendido as vantagens de negociar com os yakuza e piratas da Cauda do Dragão, longe de qualquer sombra de vigilância do continente.

Quem sabe o que pode surgir do intercâmbio nefasto destas forças futuramente?

UBANI

A GRANDE SAVANA

Além do Rio dos Deuses, além das Uivantes, além do Império de Tauron, fica uma região vasta, severa e misteriosa. Poucos visitantes passaram por suas extensas áreas de vegetação baixa e amarelada, pontilhada de árvores esparsas, e viram de perto as feras locais, testemunhando em primeira mão seus poderes estranhos. Menos ainda conhecem o verdadeiro nome dessa terra ou o povo por trás dele. Quem imaginaria cidades escondidas nas sombras da Savana, elementais comunais, evolução cultural paralela ao resto de Arton?

Conhecendo essas maravilhas, desvendando o mistério de Ubani, uma triste similaridade com o Reinado e seus vizinhos logo se revela. Como todos os demais povos de Arton, os ubaneri também foram vítimas da Tormenta. E a Tempestade Rubra arrisca mudar seu modo de vida para sempre.

HISTÓRIA

Durante a Era de Megalokk, a região hoje conhecida como Grande Savana era dominada por feras imensas e ameaçadoras. Seres brutais, famintos, preocupados apenas em defender seu território de monstros maiores e devorar os menores e mais fracos. Esse simplismo incomodava **Kallyadranoch, o Deus dos Dragões**. Mesmo os monstros mais terríveis não podiam fazer frente a seus sofisticados filhos, mas as crias de Megalokk existiam em grandes números. Enquanto o Panteão se unia na derrocada do Deus dos Monstros, Kally aproveitou para reafirmar a superioridade dos seus e desenvolveu um plano a longo prazo. Encontrou seis dos monstros mais terríveis criados por Megalokk e concedeu a eles sua maior dádiva — poder. Sagazes e portando energias elementais, essas seis criaturas rapidamente dividiram a Grande Savana entre si, dizimando os demais monstros. Essas **dracoferas primordiais** permaneceram invencíveis e incontestáveis por milhões de anos. As energias elementais que exalavam eram tão fortes que se impregnaram nos monstros similares da região, transformando-os em dracoferas menores. Tanta energia elemental também servia de chamariz para os próprios elementais, especialmente quando as dracoferas atacavam, povoando a região com essas criaturas.

Com a aurora da humanidade, os povos humanos surgiram na Savana e podiam apenas se esconder das dracoferas e dos seres elementais oriundos de seus ataques. Foi também com sua presença que as dracoferas primordiais finalmente receberam nomes. **Kivulisi**, o kraken gigantesco, permanecia nas profundezas, dominando a orla do Rio dos Deuses com seus tentáculos. **Ardile**, o bulette com dentes ácidos e afiados, se afirmava como predador subterrâneo, escavando sob a terra e irrompendo para devorar dezenas com uma só mordida. **Mirandege**, o pássaro roca com asas trovejantes, cobria o sol com sua envergadura de voo e anunciava a chegada de tempestades. **Ejotó**, a salamandra travessa, um verdadeiro incêndio vivo, rastejava pela grama deixando trilhas de fumaça. **Darandaran**, o imprevisível unicórnio, podia pisotear humanos em um dia para curar seus ferimentos no dia seguinte. Por fim, **Ojumajele**, o furtivo basilisco, atacava durante a noite e as vítimas de seu veneno nunca mais acordavam.

A DOMA DAS DRACOFERAS

A era de terror durou por muitos anos, até que subitamente seis mulheres humanas conseguiram sobrepujar esses titãs e assumiram seus nomes como bandeiras de suas linhagens. O clero afirma que elas receberam inspiração divina para realizar seus grandes feitos, mas ninguém sabe qual deus seria responsável por esses sonhos. Teria sido Wynna, sempre disposta a dividir sua dádiva? Teria sido o próprio Kallyadranoch, com mais um passo em seu plano de dominação da região?

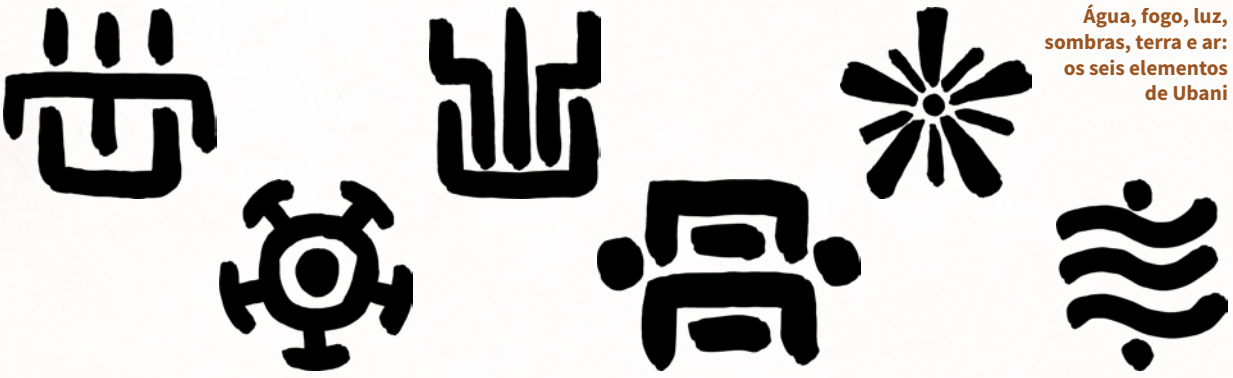
De uma forma ou de outra, com ou sem inspiração divina, as dracoferas primordiais caíram. Kivulisi foi atraído até a orla, perseguindo sua presa até dar um nó nos próprios tentáculos. Ardile foi superado com pura força física, encontrando uma humana que podia abrir a mandíbula do monstro com as mãos nuas. Mirandege foi tomado como montaria, forçado a cruzar toda a Savana e por fim aterrissar pela primeira vez depois de exaurir todas as suas forças. Ejotó ouviu a piada mais engraçada já contada e riu tanto e por tanto tempo que apagou o próprio fogo. Darandaran revelou estar sempre solitário e ficou feliz de encontrar uma pessoa sem medo, disposta a acompanhá-lo. Ojumajele foi enganado e picado com o próprio veneno. Essas humanas se tornaram qareen, recebendo a graça dos elementos na forma de dons mágicos passados adiante para seus descendentes. Seus feitos grandiosos atraíram a atenção de seres elementais e dracoferas menores, servos ou inimigos das primordiais. Assim como os monstros que haviam superado, as mulheres e suas famílias almejavam ter cada vez mais poder. Cada uma se declarou **kipane**, líder de território, e tomou a dracofera primordial derrotada como **arakunhá**, parceiro primal, tanto símbolo da família quanto modelo de comportamento. Estabeleceram cidades e competiram entre si, fortalecendo-se nessa adversidade. Variando entre guerra e paz com a mesma frequência, construíram uma sociedade à imagem do Deus dos Dragões: forte, feroz, faminta por mais poder.

O plano de Kallyadranoch parecia, enfim, ter obtido sucesso. Mais que as territoriais dracoferas, as kipanes podiam encabeçar um exército dominador capaz de varrer o continente inteiro e uni-lo sob o estandarte do Deus dos Dragões. Era uma questão de tempo até que a Savana ficasse pequena demais para suas ambições… mas o tempo trouxe, em vez disso, a Revolta dos Três. Kally foi punido por seus crimes e esquecido por seus servos. A sociedade, escorada nos ideais eclesiásticos do Deus dos Dragões, desmoronou. Sem a figura da divindade guiando-os para a dominação, sem o incentivo divino da sede por poder, os seguidores das kipanes aprenderam a desenvolver força através da comunidade e da união. Em vez de subjugar os elementais, encontraram formas vantajosas de convivência para todos. Em vez de guerrear entre si, passaram a compartilhar conhecimento e realizar comércio. Os grandes clãs das kipanes se uniram em algo novo, maior e mais poderoso. Não apenas um clã, mas uma nação: **Ubani**.

DEPOIS DE KALLYADRANOCH

O intercâmbio cultural dos dons mágicos deixados pelas primeiras kipanes garantiu que Ubani prosperasse. Integrando os elementais em sua sociedade a partir das lições aprendidas com a derrota das dracoferas, os ubaneri fixaram ainda mais suas raízes na Savana. Entenderam a si mesmos cada vez mais como iguais, estabelecendo contato pacífico com os povos-trovão da Savana pela primeira vez e convidando-os a fazer parte de suas cidades.

Séculos depois, em meados de 1020, ocorreu o primeiro contato político com estrangeiros. **Felexis Beisarus**, um ousado explorador minotauro, invadiu a Savana e tentou fazer alianças para povoar as áreas ermas da região. Reconhecendo nos visitantes uma cultura muito parecida com seus antigos costumes e temendo quebrar o delicado equilíbrio de sua con-



Água, fogo, luz, sombras, terra e ar: os seis elementos de Ubani

vivência com os elementais, os ubaneri negaram o pedido. Porém, da mesma forma que mudaram seus modos, acreditavam que o povo de Beisarus poderia fazer o mesmo. Assim, estabeleceram um pacto de não agressão, a ser renovado em quatro séculos. Os ubaneri acreditavam que, ao retornar, os tapistanos poderiam ter aprendido as mesmas lições que eles.

Um novo período próspero se estendeu por séculos, até que problemas de fora da Savana novamente afligissem os ubaneri. Quando a Tempestade Rubra invadiu Arton, uma **área de Tormenta** se formou em Lannestul. Uma das cidades ancestrais ubaneri, **Ojumajele**, ficava próxima da cordilheira. Quando a Tormenta se expandiu e a área cresceu, a cidade foi engolida. Poucos membros do clã sobreviveram e os segredos da sua comunhão elemental com as trevas e a morte foram perdidos.

Hoje, Ubani vive um momento de tensão por trás das festas frequentes e um certo tom de intriga surge durante as canções comunais. A data para a renovação do pacto de não agressão com o Império de Tauron é iminente, mas os Escamas Vivas almejam expansão, um retorno aos valores ancestrais do Deus dos Dragões. O futuro de Ubani é incerto, mas tudo indica que sua cultura sofisticada e ancestral está prestes a ser conhecida pelo resto do continente.

GEOGRAFIA

Ubani é uma terra bonita, mas severa. A Savana é um dos maiores territórios de Arton, de terreno majoritariamente plano, coberto por vegetação mista baixa e pontilhado por árvores. O clima se torna cada vez mais seco conforme um viajante se afasta das margens do Rio dos Deuses, sendo especialmente árido em Ardile e Mirandege. Com a utilização de seus elementais comunais, porém, os ubaneri conseguem viver com conforto em toda a extensão de seu território — exceto pela região tomada pela Tormenta.

Fora das cidades ubaneri, a savana impera, tão vasta e viva quanto perigosa. Qualquer estrangeiro deve redobrar seus cuidados ao viajar por essas regiões; não há estradas e muitos dos habitantes podem ser extremamente territoriais, incluindo elementais, thera e dracoferas.

Duas áreas de Tormenta invadem a Savana. Uma delas, a área de Lannestul, engoliu uma das seis cidades de Ubani. A terra ancestral do clã Ojumajele foi tomada pela tempestade e poucos da linhagem sobreviveram. A outra área não causou um desastre semelhante, ao menos por enquanto, mas os habitantes de Mirandege e Ejotó podem ver o vermelho se olharem na direção certa.

Ubani

Nome Oficial: Ubani.

Lema: "Unidos e Eternos".

Brasão: de negro uma faixa requifada de ouro carregada de uma burela requifada cortada requifada de vermelho e verde, o conjunto acompanhado dos seis símbolos dos arakunhás primordiais sendo em chefe Darandaran, Ejotó e Mirandege em roquete e, em ponta, Ardile, Kivulisi e Ojumajele em 2 e 1, tudo de prata.

Gentílico: ubaneri.

Capital: Mirandege.

Forma de Governo: comitê de kipanes.

Regente: Shu Mirandege, Primeira entre os Kipanes.

População: 2.000.000.

Raças Principais: humanos, qareen, povos-trovão (thera).

Divindades Principais: Wynna, Kallyadranoch, Allihanna, Megalokk.

Ao sudoeste fica a fronteira com o Império de Tauron, alvo de receio especialmente entre os mais velhos. Alguns séculos são pouco para a memória de uma população com tantos qareen. Qualquer movimentação na fronteira ou mesmo especulação sobre isso causa comoção entre os anciões.

POVO & COSTUMES

Os ubaneri são um povo alegre e festivo, moldado por séculos de prosperidade. Vivem principalmente da agricultura, mas caçam e pescam de forma consciente e sustentável. Suas comunidades são habitadas majoritariamente por humanos, qareen e thera, sendo centradas em recursos compartilhados e engenhos simples tornados fantásticos pela cooperação de **elementais**.

Shu Mirandege viu a história de Ubani e de Arton passar por seus olhos

Os elementais são tratados como parceiros importantes e pilares da sociedade, sempre com respeito e atenção. Não são vistos como animais de estimação nem pessoas. São uma forma de existência diferente, com desejos simples passíveis de ser atendidos pela comunidade. O exemplo mais clássico da cooperação entre os ubaneri e os elementais são as grelhas comunitárias chamadas **motoju**. As residências ubaneri são construídas em torno de uma motoju, um poço coberto por uma grelha e uma tubulação de barro. No fundo do poço fica um elemental do fogo, normalmente um ber-baram, que gera chamas em troca de ser alimentado com seu combustível favorito. Uma pergunta comum em Ubani é "o que o seu ber-baram prefere?" antes de jogar alguma coisa para queimar dentro do poço. O fogo da motoju é usado para preparar refeições, muitas vezes consumidas ali mesmo, com os moradores sentados em bancos em torno da grelha. Motojus são o coração das comunidades ubaneri; onde as pessoas conversam, onde fazem pequenas transações comerciais, onde ouvem músicas novas e notícias de terras distantes.

Além das motojus, a sociedade ubaneri é organizada em torno de outros recursos compartilhados, como os **balimajiras**, estufas aquecidas pelos pequenos elementais de fogo chamados pakks, contendo pomares e hortas coletivas, de onde cada família ou indivíduo pode colher frutas e legumes para consumo próprio; o **baridepo**, sistema de refrigeração das residências, feito com tubos de barro por onde passeiam elementais de água aquin'nes, e o **kimbarua**, sistema de comunicação onde t'peels, elementais do ar, são chamados por assobios para levar mensagens escritas. Cada comunidade também tem seus próprios recursos, às vezes variações pequenas dos mais comuns, outras vezes grandes inovações. Dizem até que em Ojumajele havia um trato com um dabbu, um gênio das trevas, para trazer os espíritos dos ancestrais como ajuda nas tarefas diárias.

A relação dos ubaneri com a magia arcana é quase religiosa. Mais do que um dom, a magia é entendida como um recurso natural que deve ser preservado e usado com respeito e responsabilidade. Criaturas naturalmente mágicas como fadas e tritões são muito admiradas em Ubani, mas espera-se delas retidão e moralidade excessivas, a ponto de gerar decepções frequentes. A forma como outros povos lidam com magia e elementais, mais utilitária e pragmática, é vista com muita estranheza pelos ubaneri. Quando se fala que não há refrigeração nas casas do Reinado, os ubaneri costumam achar que é piada. Como pode um povo tão rico deixar de desfrutar de conforto por não compreender a harmonia de outros seres?

Os nomes ubaneri podem ser confusos para estrangeiros. Todos os nascidos em uma cidade carregam o nome da cidade como sobrenome, sendo considerados membros de um clã. Dentro de cada cidade ou em situações mais formais, os nomes das mães e das mães das mães também são adicionados ao nome. Por exemplo, Imani Darandaran Amara Dolapo é uma ubaneri chamada Imani, nascida em Darandaran, filha de Amara e neta de Dolapo.

As divindades do Panteão são respeitadas em Ubani. Wynna e Allihanna são as deusas mais cultuadas, chamadas de **Boas Irmãs** e muitas vezes louvadas na mesma frase. Megalokk é temido, conhecido como o **Primo Bruto**, mas raramente cultuado; seus poucos devotos costumam surgir entre os thera. Com o retorno de Kallyadranoch, comumente chamado de **Pai**, muitos ubaneri estão se voltando a seu culto. Alguns conseguem conciliar o retorno à velha fé com os costumes atuais, mas uma minoria deseja se aproximar da agressividade e possessividade do Deus dos Dragões. Conhecida como "Escamas Vivas", essa facção almeja expandir as fronteiras de Ubani.

Alguns thera vivem nas cidades em harmonia com humanos, qareen e outros humanoides. Muitos outros preferem viver na savana, em uma vida simples baseada em caça e coleta. Para os kipanes, todos são ubaneri, mas por vezes surgem lideranças entre os próprios povos-trovão que discordam e preferem se afastar o máximo possível da sociedade. Isso é visto como natural pelos kipanes e não muda em nada seu entendimento desses povos como parte de Ubani. Caso o mais recluso dos chefes entre os thera precise de ajuda, receberá prontamente, sem qualquer expectativa de contrapartida.

Sair de Ubani costumava ser raro para os ubaneri. Além de ser uma vida confortável, a cultura focada em comunidade faz com que a maior parte das pessoas se sinta culpada de ir embora. Ubani só é forte com a união de seus ubaneri e qualquer pessoa que se afaste é um braço a menos nas colheitas ou uma voz a menos no contato com os elementais. Porém, novos tempos trazem novas necessidades e a cada dia fica mais claro para os kipanes como é importante conhecer o resto do mundo. Cada vez mais ubaneri se ausentam de Ubani, normalmente em missões diplomáticas ou com propósito de pesquisa. Esses aventureiros jamais viajam sozinhos. São acompanhados por um **alikunhá**, um elemental parceiro, um pequeno pedaço de Ubani que segue o ubaneri em qualquer lugar.

GOVERNO

Cada uma das cidades ubaneri tem um kipane. A palavra surgiu quando as dracoferas foram subjugadas e pode ser traduzida para o valkar como "líder de território". Os kipanes são escolhidos por seu poder arcano e sabedoria, em cerimônias chamadas **Desafios dos Arakunhás**, que remetem ao contato ancestral com esses seres.

Atualmente existem cinco kipanes: **Shu Mirandege**, qareen do ar, devota de Wynna, uma anciã que presenciou a chegada de Felexis Beisarus; **Sugupembe Ardile**, um ceratops jovem e ponderado; **Nokanis Kivulisi**, humana navegadora do Rio dos Deuses, famosa por ter passado a juventude toda explorando o mundo além de Ubani; **Ekima Ejotó**, qareen do fogo, anciã poderosa, e **Sichan Darandaran**, qareen da luz, conhecido como uma pessoa bondosa e caridosa, um dos favoritos do povo. Uma cadeira é deixada vazia em respeito aos Ojumajele perdidos. Embora seja possível que um membro do clã peça seu lugar como kipane na mesa mediante a realização do Desafio dos Arakunhás, isso ainda não aconteceu. Se um ubaneri completa o Desafio dos Arakunhás enquanto a cadeira correspondente do conselho está ocupada, acontece um duelo público pela posição. Os termos do duelo são ditados pelo kipane atual e sempre estão ligados às virtudes do arakunhá em questão.

Os kipanes se reúnem em comitês para tomar decisões que afetem Ubani como um todo em vez de apenas sua cidade. Embora cada kipane tenha bastante autonomia, os interesses costumam se alinhar e as reuniões do comitê, a cada estação, costumam ser tranquilas e proveitosas. O mais velho entre eles é considerado **Primeiro entre os Kipanes** e sua cidade é considerada a capital enquanto ele ocupar essa posição. Sediando as votações do comitê, o Primeiro possui voto decisivo no caso de decisões disputadas. Devido à idade avançada de Shu, acredita-se que ela pode abdicar de seu cargo em breve.

LOCAIS IMPORTANTES

MIRANDEGE (CAPITAL)

Mirandege é a maior cidade de Ubani e atualmente sua capital. É feita de construções altas de dois e três andares, conectadas por tubos de baridepo e habitada por todo tipo de pessoa. Muitos pteros vivem em Mirandege, empoleirados nos tubos, apostando corrida com os t'peels, elementais do ar que carregam mensagens. Em uma torre ao norte da cidade fica uma escultura gigantesca do arakunhá Mirandege, um pássaro roca maior que uma casa, com suas asas abertas e olhar vigilante. Nessa torre reside Shu Mirandege, Primeira entre os Kipanes, e aqui são realizadas as reuniões do comitê de kipanes. Mirandege é a maior fonte de aventureiros de Ubani, frequentemente em busca de novos saberes. A cidade ostenta uma biblioteca com livros de toda Arton, coletados ao longo dos séculos. Esse conhecimento adquirido tem sido usado para se precaver contra a Tormenta. De fato, com uma área de Tormenta visível da própria cidade, a capital tem se tornado um centro de pesquisa contra os lefeu. Qualquer informação ou ferramenta para esse fim é muito valorizada pelo povo local.

ARDILE

A única fortaleza em Ubani, de longe Ardile parece um bloco de pedra erguido no meio da Savana. Conta com muralhas protegidas por humanos e thera, mas não tem nenhum portão. A única forma de entrar na fortaleza é escalando as muralhas de dezenas de metros, com a ajuda dos mal-humorados pamgras locais. Por precaução, a subida costuma ser feita em silêncio. Um comentário que desagrade o elemental pode resultar em uma queda dolorida! O artesanato e a engenharia são paixões locais; muitos engenhos usados em outras cidades têm sua estrutura construída em Ardile. Recentemente, o ceratops Sugupembe superou o Desafio dos Arakunhás, venceu seu antecessor em um duelo de força e se tornou kipane local. Isso atraiu muitos thera para a fortaleza, incluindo aqueles que não se sentiam parte de Ubani. O arakunhá local dorme durante décadas em um ninho preparado para esse fim no subterrâneo da cidade. No momento, encontra-se hibernando em paz.

KIVULISI

O porto de Ubani é Kivulisi, uma cidade que começa em palafitas sobre o **Canal do Tentáculo**, ligado ao Rio dos Deuses. De acordo com as lendas, o canal foi aberto pela dracofera primordial Kivulisi enquanto se debatia e era subjugada. Somente os alongados e ágeis navios ubaneri viajam pelo Tentáculo, um canal traiçoeiro superado apenas com o auxílio de corganns, elementais da água. Esses navios singram o Rio dos Deuses e fazem negócios com outras embarcações, sem sequer aportar em alguma cidade. Como é uma das principais portas de entrada de Ubani, a kipane Nokanis tem grande interesse em trazer a capital para Kivulisi. Como o posto de Primeiro entre os Kipanes define a capital e é determinado por idade, ela não tem esperança de ver isso acontecer em vida. Por isso, treina os irmãos gêmeos **Maji** e **Kabiral** para substituí-la no futuro. O arakunhá local passa a maior parte do tempo no Rio dos Deuses. Às vezes seus tentáculos podem ser vistos acenando para os marinheiros.

EJOTÓ

Ejotó é a segunda menor cidade ubaneri, maior apenas que Darandaran. Suas esparsas residências construídas em torno de motojus parecem apenas um bairro de Mirandege, mas seus habitantes sabem a importância de sua função para Ubani como um todo. Os elementais do fogo de toda a Savana são trazidos aqui para serem compreendidos de forma adequada, entendendo o que preferem queimar e com que frequência. Aqui, mais que em outras cidades ubaneri, existem muitos elementais convivendo ativamente com humanoides. Ber-baram são conduzidos pela cidade e pakks iluminam o ambiente. Um ditado popular diz que "a noite nunca chega a Ejotó". A pequena população precisa lidar com uma área de Tormenta próxima — os efeitos da tempestade não chegam até a cidade, mas o brilho rubro visto no horizonte impede que se sintam seguros. Talvez esse seja o motivo do culto a Kallyadranoch ter ganhado tanta força aqui. O arakunhá de Ejotó raramente se encontra na cidade. Dizem que, após tantos séculos, a dracofera aprendeu como adquirir forma humana e anda entre os ubaneri procurando novas piadas que a façam rir.

DARANDARAN

Darandaran é a menor das cidades ubaneri — fora de Ubani, nem seria considerada uma cidade. Trata-se de uma pista de corrida circular com um grande estábulo e uma torre de mármore em seu centro. Aqui são treinados os cavaleiros de Ubani, responsáveis por percorrer o reino com a ajuda das mais diversas montarias — cavaleiros vindos de Ardile já domaram bulettes. O maior prêmio de todos, desejado por qualquer recém-chegado, é ter um unicórnio como parceiro. O arakunhá local aparece às vezes para convidar os melhores cavaleiros a um passeio; esse convite é uma das maiores honras entre os ubaneri.

O que acontece nessas situações é imprevisível: alguns apenas percorrem a pista em silêncio, outros são levados em jornadas épicas por toda a Savana, enquanto outros são apenas jogados na lama depois de alguns instantes. Independente da forma desse passeio, qualquer doença ou maldição afligindo o cavaleiro é removida no fim do percurso. Sichan Darandaran, o kipane local, tem como montaria pessoal um cavalo completamente branco, mas não corre há muito tempo. Ele está entristecido desde o desaparecimento de sua filha **Janelle** há alguns anos e está disposto a pagar bem para que um grupo de aventureiros a encontre.

OJUMAJELE

A maior tragédia de Ubani é a perda de Ojumajele. A cidade do arakunhá basilisco era também o centro de treinamento marcial da nação, ensinando aos jovens os caminhos da morte. Era uma cidade próspera, em seu ápice capaz de rivalizar com Mirandege. Depois de ser engolida pela Tormenta, porém, nada resta de Ojumajele. Suas ruínas estão repletas de lefeu, mas algumas expedições tentam recuperar tesouros deixados para trás na fuga. Inclusive, com a quantidade de guerreiros que existia no local, acredita-se haver muitas armas mágicas perdidas aqui.

MEGADÍBULA

No meio da Savana, como uma ferida aberta em meio ao verde, fica a Megadíbula. Dizem que essa enorme fenda na terra, com aspecto similar a uma bocarra aberta e se estendendo por centenas de quilômetros, foi criada quando a dracofera primordial Ardile foi subjugada nos tempos ancestrais. Hoje, as encostas da Megadíbula são habitadas por animais que preferem escapar do sol escaldante e por muitos thera, especialmente voracis. As canções dos thera afirmam que, no fundo da Megadíbula, há uma passagem para Chacina, o Mundo de Megalokk. Isso explicaria a variedade da fauna local, contendo animais e monstros nunca vistos em nenhuma outra parte de Ubani.

GUILDAS & ORGANIZAÇÕES

ESCOLA DE ETIQUETA ELEMENTAL

Esse grupo de anciões se dedica a ensinar aos mais jovens (e, ocasionalmente, aos estrangeiros) como adotar o modo de vida ubaneri. A harmonia com

Sobre Lanças e Espadas

Dentro da cultura ubaneri, lanças e espadas ocupam lugares distintos. Embora ambas sejam armas, os contextos nos quais seu uso e porte são adequados variam. Nas cosmopolitas Mirandege e Kivulisi, entende-se que o comportamento de viajantes divergirá da cultura local. Nas outras cidades ubaneri, porém, é possível que a relação de um forasteiro com sua espada cause algumas gafes.

Lanças são ferramentas. São utilizadas não apenas em combate, mas também na caça, na condução de gado e em cerimônias. São exibidas com orgulho, portadas tanto pela elite da Patrulha da Fronteira quanto pelos mais humildes caçadores. É tradição entre os kipanes entregar lanças de altíssima qualidade, algumas até mesmo encantadas, como recompensas e símbolos de admiração.

A lança é longa como se espera que a vida seja, aguda e letal apenas em sua extremidade. O conjunto das técnicas ubaneri para uso de lanças se chama **mugaji**, "saber da ponta". A violência e a perda da vida são vistos da mesma forma — raras e distantes. Mugaji é adequada para combate em grupo, em formações com ou sem escudos, com um lanceiro defendendo o outro. Golpes de lança são acompanhados de urros de júbilo, em combate ou em treinamento. Em festivais e cerimônias, são conduzidas apresentações, estilizando golpes de forma artística, com a maior entre elas sendo a dança **mulelê**. Nela, grupos de seis lanceiros golpeiam e rodopiam em movimentos coordenados, celebrando elementos importantes da sociedade — alegria, unidade e respeito.

Já espadas são instrumentos de morte e devem ser portadas embainhadas, de forma solene. Uma lâmina nua é uma declaração da intenção de matar e desembainhar uma espada em situações pacíficas é escandaloso. Tal ato só é aceito em funerais para guerreiros, quando um de seus aliados mostra a arma do falecido para os presentes antes de enterrá-la junto a ele.

A arte marcial ubaneri com espadas se chama **panzaji**, "ardil da lâmina", tesouro da cidade perdida de Ojumajele. É silenciosa, pragmática e mortal, adequada para ataques decisivos disfarçados pela escuridão. Seus praticantes são ardilosos, concentrando-se na vitória acima de tudo. É usada por assassinos e bandidos, tornando os espadachins mais temidos que respeitados; lembretes indesejados da inevitabilidade da morte.

elementais depende de uma série de fatores, desde conhecimento prático geral sobre a natureza desses seres tão incomuns quanto entendimento individual do comportamento de cada um deles. O ofício de professor de etiqueta é um dos mais respeitados e almejados em Ubani. Existem unidades em todas as cidades, mas sua sede fica em Mirandege.

Cada escola é parecida com uma residência ubaneri por fora, diferenciando-se no interior por ser composta de um único cômodo oval. Nele, os estudantes são conduzidos por professores a interagir com elementais em condições controladas, conversar sobre suas experiências pessoais com as criaturas e divulgar seus próprios pensamentos sobre a comunidade. As escolas de etiqueta valorizam a aprendizagem através da experiência e da descoberta, permitindo que os alunos aprendam por meio da resolução de problemas e da investigação. Os professores não apenas indicam como alimentar um ber-baram, por exemplo; os alunos são levados para alimentar um ber-baram sob supervisão dos professores. As aulas são centradas nos interesses e necessidades dos alunos; os professores atuam como facilitadores, encorajando os jovens ubaneri a explorar novos conhecimentos por conta própria ou em colaboração com seus colegas. O aprendizado é considerado um processo contínuo e em constante evolução, com os alunos sendo incentivados a refletir sobre suas experiências e a criar novos conhecimentos a partir delas. Valorizando a diversidade de perspectivas e experiências, as escolas promovem a colaboração e o diálogo, servindo como pilares do espírito comunitário ubaneri.

Seu diretor, **Gizachini Ojumajele**, é um qareen das trevas e um dos poucos sobreviventes da cidade perdida. Muitos alunos insistem para que ele reivindique a cadeira de Ojumajele no comitê dos kipanes, mas Gizachini, ou **Tio Giz**, como é mais conhecido, não tem interesse em fazê-lo. Além dos membros do corpo docente tradicionalmente não almejarem a posição de kipane, mesmo tendo conhecimento capaz de facilitar sua participação no Desafio dos Arakunhás, Giz não quer perder a escola como já perdeu sua cidade natal. Apesar disso, seu prestígio pessoal é enorme e ele recebe visitas frequentes da Primeira entre os Kipanes para conversar sobre a nação. Os mais velhos acham graça do espadachim mais letal da Savana ter mudado tão radicalmente de ofício, mas ninguém comenta isso na frente dele.

Os Escamas Vivas

A sociedade ubaneri é pacífica e coletivista, mas nem sempre foi assim. As dádivas mágicas que permitiram aos nativos da Savana desbravar essa terra hostil

e domar as dracoferas vieram de uma divindade nada pacífica, com ensinamentos egoístas e individualistas — Kallyadranoch, o Deus dos Dragões.

A punição sofrida pelo Deus do Poder após a Revolta dos Três fez com que seu experimento na Grande Savana mudasse de rumo. Ubani esqueceu seu patrono divino, perdeu a direção e encontrou prosperidade de outra forma. Existem aqueles, porém, desejosos do retorno a esses tempos brutais. Curiosamente, como há poucos registros da vida na época, alguns ubaneri mais jovens criaram saudades de um passado que nunca existiu. Enxergam-se nos dragões como guerreiros conquistadores, desejando expandir seu território. Falam em invadir o Império de Tauron, sonham com a resposta contra uma ofensa que nunca houve.

Os Escamas Vivas são os mais radicais entre os cultistas de Kallyadranoch na Savana. Existem espalhados por toda Ubani, mas são especialmente comuns em Ejotó. Com a proximidade geográfica com Sckharshantallas, alguns deles cogitam abandonar o culto original e pedir ajuda para **Sckhar** em seus planos de conquista. Alguns até mesmo consideram a possibilidade de entregar Ubani inteira para o Dragão-Rei. Felizmente para o resto de Ubani, os Escamas falam muito mais do que agem. Porém, com a idade avançada da kipane Ekima Ejotó, teme-se que seu sucessor seja alinhado ao culto.

Patrulha da Fronteira

A única força militar fixa de Ubani é a Patrulha da Fronteira. Seu quartel-general costumava ficar em Ojumajele, mas foi movido para Ardile depois da chegada da Tormenta. Nominalmente, é responsável por defender as fronteiras da Savana de invasões. Na prática, atua como braço militar do conselho dos kipanes e reforça a lei ditada pelos anciões.

O treinamento de um patrulheiro é multidisciplinar, fazendo com que viaje por todas as cidades, aprendendo mais sobre a cultura local em cada parada. Esse circuito costumava terminar com o treinamento marcial de fato em Ojumajele, mas agora termina de volta em Mirandege. Portando lança e escudo e acompanhado de um elemental parceiro alikunhá, o patrulheiro ideal é o herói típico das histórias de aventura entre os ubaneri.

O primeiro contato que a maior parte dos estrangeiros tem com os ubaneri é com os patrulheiros. Normalmente, ao encontrar um viajante, um patrulheiro costuma avisar que as terras adiante pertencem ao povo ubaneri e apontar o caminho de volta, para o caso de o forasteiro estar perdido. Caso de fato tenha assuntos a tratar em Ubani, o visitante passa a ser escoltado pelo patrulheiro, depois de ele informar sua unidade disparando um explosivo colorido no céu. Esse explosivo gera um som alto, chamando a atenção em quilômetros, e segue um código. Uma luz verde indica que o patrulheiro está acompanhado mas não há problemas, uma luz amarela indica que o patrulheiro está acompanhado mas espera problemas, uma luz laranja indica que o patrulheiro precisa de reforços e uma luz vermelha indica a presença da Tormenta.

Embora toda Ubani tenha sofrido com a perda de Ojumajele, ninguém sentiu seu impacto mais do que os membros da Patrulha da Fronteira. Não só falharam em sua missão de defender Ubani de invasões como perderam seu quartel-general no processo. Outrora uma das instituições mais respeitadas da nação, atualmente é vista por parte da população como ineficiente e dispensável. Ainda assim, a Patrulha da Fronteira continua firme em seu propósito de proteger Ubani frente à ameaça insuperável da Tormenta.

Aventuras

Apesar de ser uma terra pacifista, Ubani é terreno fértil para aventuras. Desde intriga urbana nas cidades até exploração das áreas de Tormenta locais, passando pelas regiões ainda apinhadas de dracoferas, grupos de aventureiros não vão ficar entediados na Grande Savana. Há tesouros a serem encontrados na cidade perdida de Ojumajele, todo tipo de monstro e dracofera a ser enfrentado na Megadíbula e mistérios que nem mesmo as mais antigas lendas ubaneri explicam.

A principal fonte de problemas é a organização dos Escamas Vivas. Esses cultistas radicais de Kallyadranoch querem abandonar a harmonia e a coletividade abraçadas pela nação ubaneri e se expandir como uma força militar, atacando seus vizinhos. Sabem que é um objetivo impossível atualmente, mas preparam as fundações para um ataque futuro. Isso pode envolver a idolatria a Sckhar e alguma tentativa de contato com seus filhos em Sckharshantallas, ações para desacreditar os kipanes (principalmente a Primeira entre os Kipanes) ou até alianças com grupos do Império de Tauron para forjar ataques e justificar ações militares.

O acordo de não agressão permanece em aberto, prestes a precisar ser renovado, sem nenhuma certeza sobre quem assinaria uma nova tentativa. Ele foi assinado com a República de Tapista, não com o Império de Tauron, sendo que a situação política dessa nação já é bem delicada. Há interesse local em estabelecer relações diretas com o Reinado, principalmente por conta de suas vitórias contra a Tormenta, mas os ubaneri ainda não decidiram como agir nesse sentido.

HALAK-TÛR

O DESERTO DA PERDIÇÃO

Infindável mar de areia, a região do extremo norte de Arton é uma terra árida, repleta de perigos naturais, conhecida, não sem motivo, como Deserto da Perdição. Aqueles que se aventuram em suas dunas douradas enfrentam dias de calor escaldante alternados com noites de frio extremo. Em meio às areias, redemoinhos de poeira dançam no horizonte, convidando os incautos a mergulhar em oásis ilusórios. Sob o solo, predadores vorazes aguardam pacientemente, atacando de surpresa aqueles que resistiram ao clima inóspito, à fome e à sede. Portais místicos se espalham pela imensidão dourada, projetando tempestades de areia que conectam Arton a inúmeros outros mundos.

Esta terra de perigos, entretanto, também guarda inúmeras maravilhas, de segredos místicos e matemáticos a tesouros mágicos ocultos, de oásis refrescantes a vales montanhosos. Nesta terra, nenhuma recompensa vem sem risco, nenhuma riqueza é recebida de graça e, para os inconsequentes e ignorantes, nem mesmo a sobrevivência é garantida.

HISTÓRIA

Há dezenas de milhares de anos, as terras que hoje os artonianos chamam de Deserto da Perdição eram cobertas por selvas verdejantes, onde a força da natureza pulsava de forma quase mística. Esta vastidão exuberante era o domínio de um povo reptiliano cujo poder era rivalizado apenas por sua ganância. Devotos de Sszzaas, estes seres eram liderados por sacerdotes que usaram sua magia para erguer uma nação que batizaram de **Zarkhass**, talvez o primeiro império civilizado de toda Arton. Uma sociedade de mentiras, traição e busca irrefreável por dominância.

Embora recebessem dádivas de Sszzaas, a verdadeira fonte da energia mística dos zarkhassianos era a própria terra. Seus sacerdotes aprenderam a sugar o poder da natureza, exaurindo-a em troca de sua força mágica. Empregando essa energia sem escrúpulos, espalharam pela região cidadelas opulentas, onde se refestelavam com banquetes e celebrações religiosas, nas quais inimigos eram sacrificados a Sszzaas, acompanhados de fartas oferendas de magia e ouro.

Impulsionada pelo trabalho de seus escravos, Zarkhass alcançou seu apogeu em torno do ano 11 mil AE. Inebriados por seu orgulho e poder, os líderes zarkhassianos colocaram em movimento seu mais ambicioso plano. Reuniram escravos, tesouros e a nobreza do império em **Zartari**, sua capital, e se prepararam para executar seu grande ritual. Através dele, planejavam extrair todo o poder da terra para abrir um portal que traria Venomia a Arton, transformando Sszzaas em um verdadeiro Deus-Rei.

Mas, talvez por excesso de confiança, talvez por traição de um dos seus, em vez disso o ritual causou um desastre. Uma colossal explosão mágica que destruiu Zartari e as terras próximas, aniquilou toda a vida por quilômetros ao redor e exauriu a terra. Plantações secaram, o gado morreu e os rios evaporaram. Lentamente, as terras verdejantes se tornaram um inóspito deserto. Este também foi o início das tempestades mágicas que tragam vítimas a outros mundos e trazem visitantes involuntários.

A FORMAÇÃO DOS SAR-ALLAN

Por milênios após a queda de Zarkhass, as terras do deserto permaneceram desabitadas. Enquanto isso, no restante de Ramnor, a vida seguia seu curso, com diversos povos buscando seu espaço em um mundo repleto de ameaças. Foi assim que, em aproximadamente 5 mil AE, grupos nômades começaram a migrar para esta região. Oriundos de Ubani e de terras mais ao sul, espalharam-se pelo deserto, reuniram-se em grandes bandos e adotaram um estilo de vida nômade, cujos hábitos foram gradualmente moldados pelos rigores do que em seu idioma chamavam de Halak-Tûr Il Kabir, ou **"A Tapeçaria Onde o Destino Está Escrito"**. Chamaram a si mesmos, e também todos os habitantes desta terra, de shamiri, ou **"todos sob o sol"**.

Os primeiros grupos que se estabeleceram em Halak-Tûr tinham poucas características em comum. Muitos, inclusive, competiam por recursos, e saques sangrentos eram frequentes. Com o tempo, entretanto, as afinidades se tornaram mais fortes que a desconfiança. Formas de vencer os rigores do deserto passaram a ser compartilhadas e costumes nascentes serviram como base para a criação de uma cultura única. Eles usavam roupas semelhantes, lutavam de formas semelhantes e, principalmente, cultuavam o mesmo deus, a divindade que nenhum habitante do deserto pode ignorar: Azgher. Na tentativa de prever as aterrorizantes tempestades mágicas, desenvolveram uma linguagem que pretendia compreender toda a Criação: a matemática. Pouco a pouco, tornaram-se mais próximos. Os ataques persistiam, mas agora os vínculos de irmandade refreavam as espadas, e a violência deu lugar à furtividade e à astúcia como principal método dos roubos. Unidos pelos desafios do deserto, aqueles peregrinos já não eram mais estranhos entre si. Forjados sob o sol de Halak-Tûr, eles haviam se tornado "irmãos sob o sol". Em seu idioma, **sar-allan**.

Embora os sar-allan tenham se tornado os principais habitantes de Halak-Tûr, com o tempo outros povos passaram a ocupar, ainda que em menor escala, as areias douradas do Deserto da Perdição. Atraídos pelo calor da região, povos de natureza reptiliana, como trogs, medusas e nagahs, se estabeleceram em pequenos grupos e comunidades isoladas, sobretudo em cavernas, desfiladeiros e outras regiões subterrâneas.

A CANÇÃO DAS PEDRAS

Enquanto os nômades do sul trilhavam seu caminho para se tornar sar-allan, o oeste de Halak-Tûr recebia outro grupo de imigrantes, os trogs **ferani**. Guiado por visões místicas, este povo seguia uma crença particular, baseada na **Canção das Pedras**. Uma coletânea de melodias mágicas preservada como tradição oral, a Canção das Pedras dava aos ferani o poder de se comunicar com espíritos da terra e manipular as rochas, moldando-as à sua necessidade.

Cruzando as areias de Halak-Tûr em grandes **uk'mattar**, embarcações de pedra que deslizavam sobre as dunas, os ferani encontraram um vale rochoso irrigado por um grande oásis. Lá se estabeleceram e construíram uma cidade de pedra, um monumento de calcário amarelo e dourado que era a materialização de toda a magia e beleza da Canção das Pedras. A esta joia pétrea no coração de Halak-Tûr os ferani deram o nome de **Kur'Vator**, ou em valkar **Cidade no Deserto**.

A ligação com as rochas não era a única força dos ferani. Também um povo guerreiro, valente e agressivo. De sua Cidade no Deserto seus bandos de guerra patrulhavam os territórios próximos, caçando e saqueando tudo que atravessasse seu caminho. Assim, foi apenas questão de tempo para que suas lanças se cruzassem com as cimitarras dos sar-allan.

Por muitas gerações, o oeste do Deserto da Perdição foi o palco do conflito entre ferani e sar-allan. A inteligência e a intimidade com o deserto eram trunfos para os humanos, enquanto a proteção de Kur'Vator garantia uma posição estratégica sólida para os trogs. Ao longo do tempo, o conflito se manteve estável. Até o surgimento de **Ferez Alkmur**, cuja astúcia e coragem mudaram para sempre a história de dois povos.

O SULTÃO E A CIDADE NO DESERTO

Ferez Alkmur, conhecido como "o Falcão Dourado", foi um ladrão e espadachim sar-allan que alcançou a liderança de sua tribo após uma longa série de aventuras. Tendo nascido em meio ao conflito, era um profundo conhecedor das táticas e métodos dos trogs. Mais do que isso, entendia claramente a importância da Cidade no Deserto.

Munido desse conhecimento, Ferez colocou em andamento um plano ousado. Reuniu os maiores matemáticos sar-allan e ordenou que calculassem o surgimento da próxima tempestade mágica, a que mundo essa tempestade estaria conectada e, por último, qual seria a próxima tempestade ligada a esse mesmo local a rugir sobre a Cidade do Deserto. Então reuniu um pequeno exército de guerreiros e arcanistas. Quando a primeira tempestade se abateu, ele e seu bando atravessaram o portal, viajando para um mundo desconhecido. Antes de partir, entretanto, enviou emissários para todas as tribos sar-allan. Sua mensagem era simples: "Em dois anos, encontrem-me nas muralhas da Cidade no Deserto".

Ferez e seu bando permaneceram fora de Arton por dois anos, sem nenhuma forma de comunicação com os sar-allan. Muitos acreditaram que estivessem mortos. Entretanto, quando a segunda tempestade se abateu sobre a Cidade no Deserto, milhares de guerreiros sar-allan aguardavam em suas muralhas, esperando por um sinal.

Os ferani agiram como em qualquer outra tempestade de areia, retirando-se para suas casas. Mas dessa vez um portal se abriu dentro da cidade, depositando ali Ferez e seu bando. Rapidamente, esses atacantes abriram os portões e tomaram os principais pontos de defesa. Abrigados em suas casas e ensurdecidos pelo vento, os ferani foram surpreendidos; quando os primeiros alarmes soaram, as ruas já estavam tomadas pelos sar-allan. Incapazes de impedir os invasores, os ferani sobreviventes fugiram em seus uk'mattar. A Cidade no Deserto agora pertencia aos sar-allan.

Aclamado pelo sucesso de seu plano, Ferez foi escolhido como o primeiro sultão dos sar-allan. Incontáveis canções e poemas foram escritos sobre este dia. Contudo, nada se sabe sobre os anos em que Ferez e seu bando estiveram fora de Arton. De fato, nenhum deles jamais falou sobre esse período; um pacto de silêncio misterioso que jamais foi rompido.

Com a conquista da Cidade no Deserto, os sar-allan puderam se dedicar a tarefas que eram pouco práticas para quem vivia uma existência nômade, como a ciência, a magia e as artes. Por outro lado, a vida urbana exigia regras e leis mais rígidas, algo visto por alguns como uma perda de liberdade e de seu verdadeiro modo de vida. Assim, de forma natural e amistosa, os sar-allan se dividiram entre aqueles que preferiam as oportunidades da cidade ou a liberdade do deserto.

Inicialmente não havia animosidade. Pelo contrário; os nômades supriam a cidade com alimentos e recursos naturais, enquanto os citadinos ofereciam o resultado de seus estudos, pesquisas e artesanato. Acostumados a viver em tribos distantes, mas ligadas por laços culturais, os sar-allan passaram a ver os habitantes da Cidade no Deserto como mais uma de suas tribos: diferentes, mas parte do mesmo povo.

A TRAIÇÃO DAS LAMPARINAS

Houve quem se aproveitou da segurança da cidade para perseguir fins questionáveis. Entre eles estava **Amin Sattar**, um estudioso do arcano que, durante o reinado de **Hisham Alkmur**, neto do lendário Sultão Ferez, alcançara a posição de vizir. Neste cargo, não apenas tinha acesso a textos e materiais místicos deixados pelos ferani, como possuía os recursos materiais para organizar expedições em busca de sua verdadeira obsessão: os segredos perdidos dos zarkhassianos.

A partir das relíquias encontradas por suas expedições, o vizir Sattar descobriu um dos estratagemas dos antigos sacerdotes de Zarkhass. Alguns deles haviam desenvolvido uma forma de aprisionar gênios, seres responsáveis pela execução das ordens dos deuses. Aquele que pudesse controlá-los certamente dominaria uma fração do poder divino. Este plano, entretanto, foi interrompido pelo fim do império.

Halak-Tûr

Nome Oficial: Halak-Tûr Il Kabir.

Lema: "Não Existe Destino Exceto o Destino que nos É Dado".

Brasão: gironado de azul e prata, sobre tudo duas cimitarras passadas em aspa encimadas por um olho raionado de 16 pontas, tudo de ouro.

Gentílico: shamiri.

Capital: Cidade no Deserto.

Forma de Governo: diarquia.

Regente: Sultão Fazûd, Príncipe Tuarin.

População: 3.000.000.

Raças Principais: humanos, trogs, qareen, medusas, nagahs.

Divindades Principais: Azgher, Tanna-Toh, Tibar, Aharadak, Sszzaas.

Combinando seu conhecimento arcano com o legado roubado dos ferani, Sattar foi capaz de retomar o plano dos zarkhassianos. Encomendou seis lamparinas de ouro confeccionadas por um dos maiores artesãos sar-allan. Com sua magia, encantou cada uma delas para que fosse capaz de produzir luz a partir de uma das seis energias básicas da Criação: ácido, eletricidade, fogo, gelo, luz e trevas. Sattar então invocou seis poderosos gênios, cada um ligado a uma dessas energias, e ofereceu a lamparina correspondente como um presente. Lisonjeados, os gênios aceitaram, sem saber que se tratava de uma armadilha. Quando sopraram seus elementos na lamparina para produzir luz, foram sugados pelos artefatos, que se tornaram suas prisões. Mais do que isso, a magia de cada lamparina obrigava o gênio nela contido a atender a todos os desejos de seu portador.

De posse das seis lamparinas, Amin Sattar orquestrou um golpe contra o sultão. Entretanto, mesmo aprisionados os gênios se mostraram caprichosos, distorcendo os desejos do ambicioso vizir. Sattar foi derrotado por um grupo de aventureiros leais ao sultão. Em seu ato final antes da derrota, porém, usou sua magia para enviar as seis lamparinas para recantos desconhecidos de Arton.

O Príncipe Tuarin lidera os sar-allan nômades em sua eterna jornada pelas dunas

O CISMA DOS PRÍNCIPES

Muito tempo se passou desde a conquista da Cidade no Deserto e a convivência harmoniosa entre os sar-allan nômades e citadinos foi lentamente corroída, como uma rocha exposta às tempestades de areia. Conforme acumulavam conhecimento e saber, os habitantes da cidade passaram a enxergar seus parentes do deserto como simplórios e embrutecidos. Estes, por sua vez, se ressentiam de seus irmãos urbanos, acreditando que a vida na metrópole os havia tornado covardes, acomodados e presunçosos.

Apesar de alguns discursos inflamados e incidentes agressivos, a rivalidade era mantida sob controle pelo **Sultão Ifrn Azaad**, descendente indireto de Ferez. Um hábil líder e diplomata, ele conseguia apaziguar os ânimos e acalmar as desconfianças, mantendo uma paz frágil mas constante.

Tudo mudou com sua morte. Sabendo que cada um de seus dois filhos, os príncipes **Fazûd** e **Tuarin**, nutria simpatia por uma das vertentes entre os sar-allan, Azaad deixou para eles uma das notórias lamparinas do Vizir Sattar, a única que fora recuperada pela família real. Essa lâmpada concederia três desejos; cada irmão receberia um e o terceiro deveria ser usado para devolver o gênio à lâmpada, pois era sabido que os gênios aprisionados haviam se tornado selvagens e perigosos. Era o presente ideal, uma perfeita lição sobre compartilhamento e responsabilidade para os dois irmãos. Entretanto, a desconfiança mútua impediu que o último desejo fosse utilizado, pois nenhum confiava que o outro não fosse tomá-lo para si. Essa falta de confiança foi a fagulha que faltava para incendiar as já conturbadas relações entre os dois lados. Palavras de acusação se transformaram em atos de agressão e a iminência de uma guerra forçou os irmãos a uma escolha. Assim, a lâmpada, e seu último desejo, foi abrigada no Grande Templo de Azgher, longe dos dois príncipes.

Mesmo sem a lâmpada, os laços de irmandade entre os príncipes já haviam sido cortados. O Príncipe Tuarin deixou a cidade e se tornou

o governante das tribos do deserto. Sentado ao trono, Fazûd se tornou sultão e regente da Cidade no Deserto. Unidos pelo sangue, mas separados pelo ódio, os irmãos se tornaram inimigos.

Ágata e a Paz Rubra

Foi apenas com a chegada do caçador de recompensas **Crânio Negro** que a divisão entre os sar-allan terminou. Como parte de um elaborado plano, o vilão empregou os poderes da misteriosa jovem **Ágata** para conceder verdadeiros milagres aos sar-allan da Cidade no Deserto. Além disso, encantou a metrópole para que pudesse surgir e desaparecer pelas areias, tornando-se uma verdadeira cidade nômade e unindo as duas facções. O plano funcionou como esperado, mas maculou a metrópole com a corrupção lefeu. A paz se restabeleceu entre os irmãos e seus seguidores: Fazûd ainda é o sultão, mas recebe Tuarin de braços abertos.

Hoje, influenciados por seus líderes, os sar-allan vivem um período de paz e união. Entretanto, as cicatrizes de anos de divisão demoram para sumir e ainda existem muitos ressentimentos entre os dois grupos. Além disso, a loucura gradual que fermenta na Cidade no Deserto pode despertar sentimentos enterrados e dar origem a confrontos sangrentos como não se vê neste povo há milênios. Sem saber, os sar-allan podem estar rumando para uma guerra civil que colocará em jogo tudo que criaram até hoje.

Geografia

Halak-Tûr é uma região de areias secas e áridas, marcada por um relevo irregular onde se alternam dunas de tamanhos variados e pequenos vales e áreas planas. Ventos e tempestades de areia constantemente alteram a paisagem, tornando a navegação difícil e traiçoeira.

Uma das mais extensas regiões de Arton, Halak-Tûr é delimitado por alguns dos maiores acidentes geográficos do continente. A oeste estão as Montanhas Lannestul, eventualmente usadas como refúgio por muitos habitantes do deserto, e também uma vasta área de Tormenta. No extremo oposto, um amplo vale banhado pelo Rio dos Deuses marca o limite leste da região. Apesar de suas terras férteis, esse vale passou a ser evitado pelos sar-allan devido à proximidade com a área de Tormenta de Amarid. De fato, Halak-Tûr está cercado pelos invasores lefeu. Ao sul, encontra Ubani, formando uma longa faixa de território onde deserto e savana se misturam. Além de outras áreas de Tormenta, o que existe ao norte do Deserto da Perdição é uma incógnita. Os sar-allan nunca se aventuraram tão longe e ninguém parece saber o motivo.

Os Infinitos Portais do Deserto

Uma das características mais fantásticas de Halak-Tûr são os inúmeros portais que se manifestam durante grandes tempestades de areia e conectam o Deserto da Perdição a outros mundos e dimensões, transportando pessoas, objetos e estruturas. Mesmo para os shamiri, o surgimento, a localização e o mundo para onde cada portal leva são imprevisíveis. O folclore de Halak-Tûr diz que os sar-allan são capazes de navegar pelos portais e prever as tempestades, mas isso é apenas parcialmente verdadeiro. De fato, existem aqueles que conseguem estimar informações, mas são um grupo restrito de matemáticos e estudiosos, que dedicam semanas ou meses de pesquisa intensa para a previsão de apenas um desses fenômenos.

Qualquer que seja sua natureza exata, o fato é que há milênios portais têm transportado elementos de outros mundos para Halak-Tûr. Embora esses visitantes não sejam numerosos, poucos são os habitantes do deserto que não têm alguma história sobre algo ou alguém trazido pelas tempestades.

Fazendo jus ao nome, o Deserto da Perdição é uma região seca, desprovida de rios e lagos. A chuva é um fenômeno raro e podem se passar anos sem que uma única gota caia sobre as areias. As principais fontes de água são os oásis espalhados pelo deserto e algumas poucas nascentes escondidas entre as montanhas ou abrigadas em cavernas rochosas. Por sua importância vital, estes lugares frequentemente servem como base para pequenas comunidades ou entrepostos comerciais, ou são o território de caça de predadores.

Um dos maiores desafios que aguardam aqueles que se aventuram pelo deserto é o clima. Os dias são quentes e secos; as noites são surpreendentemente gélidas. A isso somam-se as **tempestades de areia**, fenômenos que podem surgir inesperadamente e soterrar caravanas e tribos inteiras.

Mas Halak-Tûr é uma região de riquezas ocultas e isso se reflete também em sua geografia. Em meio às dunas, um viajante pode encontrar montanhas rochosas que abrigam desfiladeiros, vales e cavernas. Algumas dessas formações protegem pequenos bolsões verdejantes, onde árvores frondosas e vegetação rasteira desafiam a aridez.

POVO & COSTUMES

Os principais habitantes do Deserto da Perdição são humanos sar-allan. Moldados em partes iguais pelo rigor do deserto, pelas exigências de uma vida em movimento e pela adoração fervorosa a Azgher, são um povo de características, hábitos e cultura únicos e marcantes.

Um membro típico dos sar-allan possui a pele bronzeada ou escura, com cabelos e barba negros. Vestem roupas leves, dispostas em várias camadas que oferecem proteção contra o sol e o calor do deserto. Em contraste com o dourado do deserto, vestem tons sóbrios e discretos, mas ricamente decorados com padrões geométricos e traços que remontam aos símbolos de cada tribo. Em suas cabeças usam lenços protetores igualmente decorados, ostentados em elaborados laços e dobraduras; o próprio processo de aplicação desses lenços é um traço cultural, variando em forma e disposição conforme a região de cada tribo. Mais do que uma peça de indumentária, os lenços sar-allan desempenham o papel de cobrir os rostos dos fiéis do Deus-Sol, que reservam a visão de suas faces apenas a sua família próxima e ao próprio Azgher.

A maior parte dos sar-allan vive em tribos nômades que percorrem determinadas rotas ao longo do ano. Cada tribo possui sua própria organização, mas todas seguem princípios semelhantes: o adulto mais experiente é o líder, frequentemente sendo aconselhado pelos idosos e por um sacerdote de Azgher. Os demais aspectos relevantes da vida da tribo ficam aos cuidados de um mestre responsável (como um mestre dos cavalos ou um mestre da forja), enquanto assuntos mais importantes ou com maior impacto são resolvidos em assembleias envolvendo todos os adultos e anciões.

Embora todos os sar-allan se considerem parte do mesmo povo, cada tribo vê a si própria como uma grande família independente, muitas vezes competindo com outras tribos por recursos, territórios ou riquezas. Ainda assim, violência real é algo raro, em parte por um traço marcante de sua cultura: a prática de saques não violentos, também conhecida como **mak-zabet**, ou "roubo sem sangue". A tradição surgiu como uma resposta à cultura de saques sangrentos, dos quais ninguém saía vencedor. Entretanto, o hábito do saque, do roubo e mesmo da superação astuta do próximo estavam muito arraigados nesse povo. Mak-zabet é, em suma, o costume entre os sar-allan de se atacar mutuamente, mas sem violência desmedida. Todo sar-allan espera que um dia vá ser roubado e todos os jovens anseiam pelo dia em que poderão eles mesmos atacar uma tribo vizinha. Qualquer posse é um alvo válido: alimento, armas, animais e até mesmo alguém amado, no caso de um "amor proibido" entre membros de tribos rivais. A única coisa fora dos limites do roubo é ouro. Na tradição sar-allan, todo ouro pertence a Azgher e deve ser levado ao seu Grande Templo.

Extremamente devotados ao Deus-Sol, os sar-allan creem de que ele é o grande vigia e que tudo que ocorre no deserto é de seu conhecimento. Sob essa ótica, não faz sentido ocultar os próprios atos, o que se traduz em um curioso comportamento: sar-allan não tentam esconder verdades ou negar crimes; para eles, é mais razoável buscar brechas na lei

O Destino que nos É Dado

Forasteiros muitas vezes estranham um dos ditados mais típicos dos sar-allan, considerado lema de sua terra: "Não há destino exceto o destino que nos é dado". A frase, que soa bizarramente fatalista e conformada, não parece combinar com este povo.

"O destino que nos é dado" é um conceito sar-allan que remonta aos primeiros migrantes. Estes, afastando-se de ameaças e monstros, encontraram um deserto inclemente e místico, que identificaram como a tapeçaria onde seu destino seria escrito. Em vez de rejeitar esse destino, abraçaram-no e forçaram-se a sobreviver e prosperar. Também é algo que tem a ver com Azgher: o Deus-Sol é o grande vigia, o maior provedor, mas também o autor das grandes provações do deserto. Se algo surge no caminho de um sar-allan, não cabe a ele questionar, pois ele não vê tudo. Apenas Azgher é capaz disso.

Existe ainda outra interpretação. Ao dizer que "não existe destino", um sar-allan está afirmando que nada é imutável ou insolúvel. Existe apenas "o destino que nos é dado" — ou seja, um problema que se apresenta e que tem solução, seja através de engenhosidade, seja através de perseverança.

ou nos costumes do que ocultar algo que certamente foi visto por Azgher. Da mesma forma, existe toda uma sutileza ao esconder ou mostrar qualquer coisa, de riquezas a intenções, até mesmo o próprio rosto. Como as miragens do deserto, os sar-allan aprenderam a estar sempre visíveis, mas mostrando apenas aquilo que lhes interessa.

A premissa de que Azgher tudo vê também exerce uma curiosa influência sobre sua arte. Eles são grandes apreciadores de arte abstrata, padrões inusitados e figuras de geometria complexa, elementos que possam impressionar e surpreender o Deus-Sol. Sob o olhar de um deus que já viu tudo, a maior aspiração de um artista é criar aquilo que nunca foi visto.

Os sar-allan possuem uma profunda preocupação com a hospitalidade. A escassez e os rigores de Halak-Tûr fazem com que, muitas vezes, a única esperança de sobrevivência de um viajante seja receber abrigo de outros. Assim, a hospitalidade é vista como uma obrigação moral regulada por um código de conduta simples e direto: respeito entre anfitrião e hóspede. Um anfitrião não deve nunca fazer mal a seu hóspede e um hóspede jamais deve trair a confiança de seu anfitrião. Um anfitrião só é considerado como tal em sua casa e um hóspede só é tratado assim oficialmente após fazer uma refeição com sal sob o teto de quem o recebeu.

Nem todos os sar-allan vivem em tribos nômades. Os habitantes da Cidade no Deserto levam uma existência um pouco diferente, valendo-se da estabilidade para se dedicar a ofícios como o estudo científico e o desenvolvimento filosófico e espiritual.

Aquele que tudo vê

De todos os deuses do Panteão, sem dúvida o mais importante em Halak-Tûr é Azgher. Sua presença pode ser sentida em todos os cantos e seu olhar vigilante observa tudo que se passa sobre as areias. Aqui Azgher é respeitado e temido por todos; mesmo entre os devotos de outras divindades existe o reconhecimento de que esta parte de Arton está sob seu domínio.

A devoção a Azgher molda uma infinidade de costumes e crenças sar-allan. Cada tribo carrega consigo os apetrechos necessários para erguer um local de orações ao Deus-Sol em cada um de seus acampamentos, e inúmeros sacrários podem ser encontrados em rotas mais viajadas, bem como em oásis e paradouros. Por fim, todas as tribos viajam de tempos em tempos até o Templo do Deserto para depositar suas oferendas.

Muitos sar-allan também reconhecem a importância de Tanna-Toh. A Deusa do Conhecimento ganhou espaço sobretudo após a conquista da Cidade no Deserto, quando houve um salto de ciência e desenvolvimento. De forma semelhante, Tibar, o Deus Menor do Comércio, é visto com simpatia e respeito. Além de sua relação direta com ouro, ele foi responsável por estabelecer um sistema matemático para atribuir valor a todas as coisas.

Por fim, mesmo sob o olhar vigilante de Azgher, o mal encontra seus caminhos. Nas fronteiras do território, a presença de áreas de Tormenta tem fomentado o culto a Aharadak. E, mesmo passados tantos séculos, as raízes corrompidas dos zarkhassianos ainda podem ser encontradas sob a terra, o que atrai sszzaazitas em busca dos conhecimentos deste povo caído.

Fin Zandim, o Príncipe dos Ladrões

Em um povo com tradição oral tão rica quanto os sar-allan, era esperado que narrativas fictícias se somassem ao registro de eventos históricos. Esse é o caso de Fin Zandim, o Príncipe dos Ladrões, o Mestre dos Larápios, o Maior de Todos os Aventureiros, a Ousadia Encarnada. Em suma, a mais heroica, corajosa e audaciosa figura de todo o mundo. Ao menos, do mundo das histórias de Halak-Tûr.

Fin Zandim é, na verdade, uma figura folclórica que representa diversos valores da cultura sar-allan. Protagonista de inúmeras aventuras, a ele são creditados tanto feitos fictícios quanto verdadeiros, cujos reais protagonistas foram esquecidos. Uma ferramenta importante na transmissão da história dos sar-allan, as histórias de Fin Zandim são contadas como símbolo da astúcia, criatividade e engenhosidade deste povo, e carregam consigo um indisfarçável orgulho de seus feitos.

Além de sua importância narrativa, Fin Zandim também é usado para transmitir valores e crenças, sobretudo para os mais jovens. Suas características, mantidas propositalmente vagas, geralmente são moldadas conforme aquele que narra a história, de forma a gerar uma identificação e proximidade com os ouvintes. Assim, Fin Zandim pode ter qualquer idade, sexo ou aparência física, conforme apropriado à situação.

GOVERNO

A principal figura política de Halak-Tûr é o Sultão Fazûd, regente da Cidade no Deserto. Herdeiro de uma tradição nobre que remonta aos tempos de Ferez Alkmur, Fazûd é um nobre sar-allan em todos os aspectos; culto, corajoso, devotado, de temperamento forte e por vezes inflexível. Um líder respeitado, Fazûd governa a Cidade no Deserto do centro de uma corte complexa, formada por vizires, ministros, conselheiros menores e representantes das igrejas de Azgher e Tannah-Toh.

Fora das muralhas da Cidade no Deserto, a segunda maior força política é o Príncipe Tuarin, irmão do Sultão Fazûd e líder dos sar-allan do deserto. Ao contrário de seu irmão, o Príncipe não possui um palácio ou um trono; seu governo e sua corte estão sempre em movimento. Mais do que isso, o governo de Tuarin é descentralizado, com conselheiros e auxiliares vivendo com as mais importantes e influentes tribos sar-allan. Periodicamente, estes conselheiros visitam a tribo de Tuarin para apresentar relatórios e discutir assuntos de interesse do Príncipe.

LOCAIS IMPORTANTES

A CIDADE NO DESERTO (CAPITAL)

Construída pela magia ferani, conquistada pela engenhosidade sar-allan e corrompida pela energia da Tormenta, a Cidade no Deserto é a maior comunidade de Halak-Tûr. Um labirinto de pedras amarelas formado por prédios, passarelas, ruas, fontes e praças, é uma ilha de segurança e conforto no meio de uma região inóspita e hostil. Sede do governo do Sultão Fazûd e, pelo menos oficialmente, a capital dos sar-allan, a Cidade no Deserto é uma joia que atrai a cobiça e a inveja de muitos. Abriga construções e instalações únicas em Halak-Tûr, como templos de Azgher e Tanna-Toh, bibliotecas, observatórios astronômicos e climáticos, escolas, oficinas de artesãos e inventores, mercados e hospitais, além de algumas surpresas trazidas de outros mundos pelas tempestades mágicas.

Originalmente situada na porção oeste de Halak-Tûr, em pleno território ferani, hoje a Cidade no Deserto não está mais limitada a uma única localização, sendo capaz de se teletransportar. Não existe um "mecanismo" ou aparato mágico visível; a metrópole simplesmente obedece aos comandos de seu sultão. Ela pode viajar até 100 quilômetros por dia para qualquer ponto, mas apenas dentro das areias do Deserto da Perdição.

O poder de se transportar, entretanto, não é a única maravilha da cidade. Existem lagos e fontes que nunca secam e irrigam jardins tão verdejantes quanto as mais exuberantes florestas do sul. Além disso, sopra pelas ruas e terraços uma brisa refrescante, enquanto animais exóticos de beleza onírica surgiram na cidade, tornando este um lugar único em toda Arton. Tamanho conforto e beleza, entretanto, têm um custo secreto, pago por todos os moradores da cidade. A magia que torna tudo isso possível é alimentada pela Tormenta e todas as maravilhas possuem sua influência nefasta. Pouco a pouco, os moradores da Cidade no Deserto, bem como viajantes que passam muito tempo aqui, estão perdendo a sanidade.

Até hoje o sultão não notou essa influência. Alguns de seus conselheiros estão preocupados com sonhos bizarros relatados pelos cidadãos, mas outros veem quaisquer sugestões de problemas como boatos espalhados por nômades rancorosos. Talvez estrangeiros, afastados das disputas entre nômades e citadinos, sejam os agentes ideais para investigar.

CAVERNA DAS MARAVILHAS

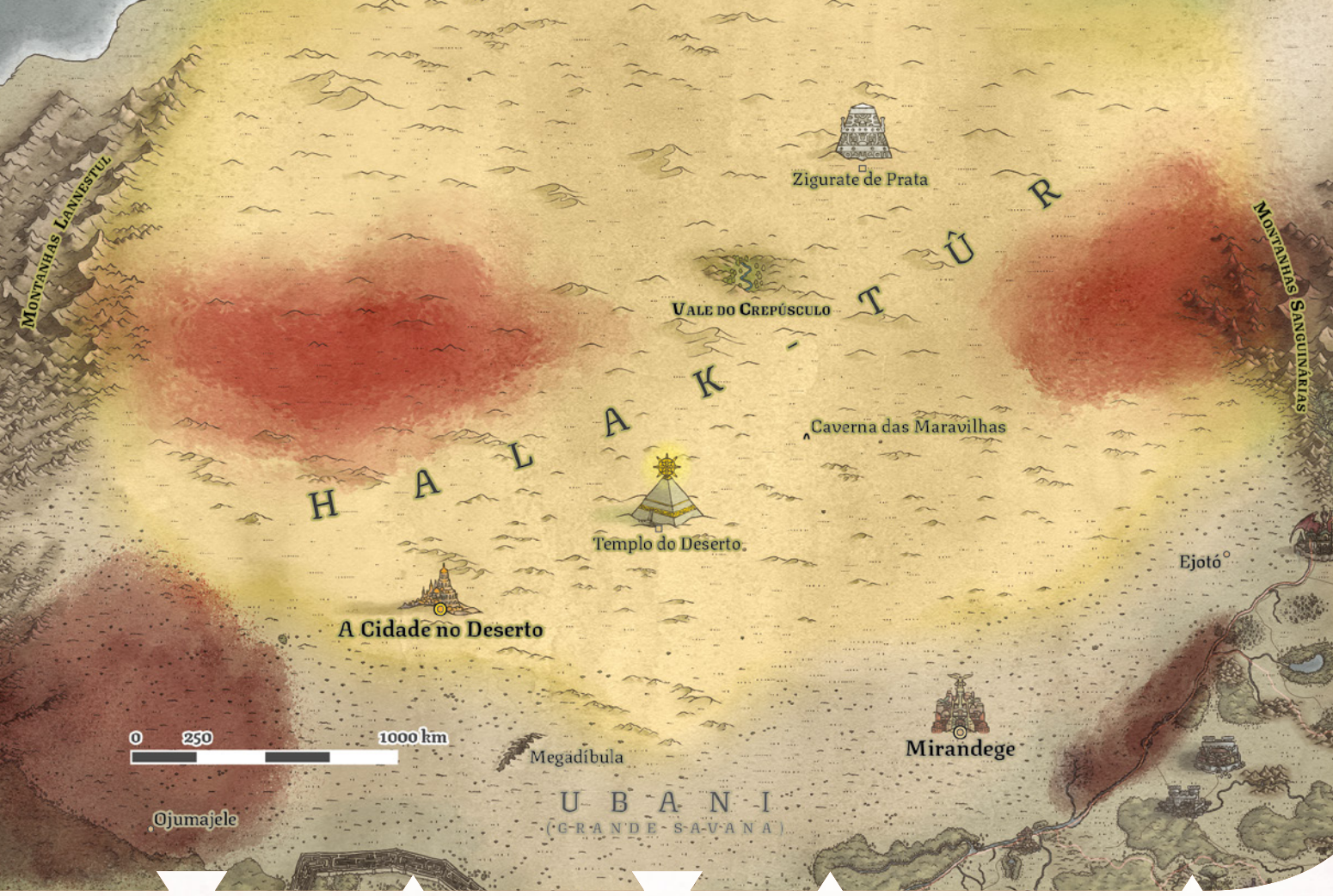
Perdida em meio ao Deserto da Perdição, existe uma caverna subterrânea de riquezas e tesouros inimagináveis. Segundo as lendas dos shamiri, essa caverna foi abençoada por Tenebra e revelada a seus devotos, para esconder riquezas roubadas dos seguidores de Azgher. Com o tempo, entretanto, sua localização foi esquecida e hoje é um mistério.

A Caverna das Maravilhas, como é chamada, só pode ser encontrada durante a noite. Sua entrada, e qualquer indício de sua existência, desaparecem sob o olhar de Azgher. Não se sabe exatamente quais tesouros estão armazenados aqui, mas com base em relatos antigos, é possível estimar que o tesouro pode ser um dos maiores de toda Arton, incluindo itens mágicos lendários e até mesmo artefatos.

Mais misteriosos ainda são os guardiões da Caverna das Maravilhas. Se as lendas forem verdadeiras, todos os pretensos ladrões e exploradores que morrem na tentativa de saquear o lugar se transformam em monstros insólitos e únicos, dedicados somente a proteger a Caverna de outros como eles mesmos. Ainda segundo as lendas, esses amaldiçoados só poderiam ser libertados caso o dono do tesouro presenteasse uma moeda de seu saque a cada um.

VALE DO CREPÚSCULO

Na região central de Halak-Tûr existe uma série de morros e formações rochosas que abrigam um pequeno vale verdejante, de terras férteis banhadas por um rio.



Aqui a vegetação é exuberante, formada por uma relva macia e acolhedora, além de pomares constantemente carregados de frutos doces e nutritivos. Este é o Vale do Crepúsculo, um lugar mágico de beleza idílica oculto em meio à aridez do deserto, habitado por um dos mais misteriosos povos de Halak-Tûr.

A história do vale e de seus moradores remonta aos primeiros povos que exploraram o Deserto da Perdição. Teria sido encontrado ao mesmo tempo por um grupo de adoradores de Azgher e outro de devotos de Tenebra. Nenhum dos dois estava disposto a abandonar este paraíso recém-encontrado, mas conviver com os fiéis de uma divindade antagônica não era uma opção aceitável. Buscando evitar uma luta sangrenta, os líderes dos dois grupos firmaram um acordo: cada grupo aproveitaria o vale apenas quando seu deus estivesse vigilante, dormindo durante o restante do tempo. E assim, por muito tempo os dois grupos de peregrinos se alternaram trabalhando a terra, construindo aldeias e transformando o vale conforme suas necessidades, encontrando-se apenas nos breves períodos entre o amanhecer e o entardecer. Com o tempo, a magia do vale passou a afetar os dois grupos de habitantes, transformando-os de mortais em seres espirituais.

Contudo, esse paraíso também oferece perigos.

O Vale do Crepúsculo se revela a viajantes, mas nunca pode ser alcançado durante o dia ou a noite. Permanece sempre à frente, sempre "a menos de uma hora de marcha", levando alguns a segui-lo obsessivamente, perseguindo o paraíso até morrer de fome e sede. Apenas durante os breves períodos do entardecer e do amanhecer ele pode ser verdadeiramente alcançado. Quaisquer viajantes devem correr contra Azgher e contra Tenebra, fazendo de tudo para chegar ao vale antes que a noite ou o dia se revelem por completo. Contudo, aqueles que conseguem esse feito são recompensados com uma terra de prazeres e fartura, talvez o maior refúgio em todo o Deserto da Perdição.

Zigurate de Prata

Não são apenas viajantes e seus pertences que as tempestades mágicas do deserto podem trazer para Arton. Estruturas maiores, como veículos, monumentos e construções, também podem ser transportadas para as areias de Halak-Tûr. Uma destas é o Zigurate de Prata, uma colossal construção metálica, diferente de qualquer coisa já erigida em Arton, parcialmente soterrada nas areias do Deserto da Perdição.

Visto de fora, o zigurate se assemelha a uma pirâmide de topo achatado, coberta por traços e detalhes regulares. Entretanto, essa estrutura é apenas a porção visível; a maior parte da construção está enterrada, estendendo-se por centenas de metros no subsolo.

Os poucos relatos de exploradores que entraram no Zigurate de Prata descrevem uma arquitetura estranha, com corredores feitos de um liga metálica desconhecida e dotado de fios, canos e tubulações. Um zumbido constante indica que o prédio está ativo de alguma forma, alimentado por uma energia que parece ser ao mesmo tempo mágica e mundana. Repleto de máquinas e apetrechos de função indecifrável, seus corredores são patrulhados por construtos blindados que combatem qualquer um que tente explorar seu interior.

Por suas características exóticas e pela dificuldade de explorá-lo, pouco se sabe sobre a origem ou o propósito do Zigurate de Prata. Seria ele um artefato de uma civilização avançada, a manifestação de um poder divino distante ou uma arma de um inimigo desconhecido?

O Templo do Deserto

No centro de um vale de areias particularmente douradas cercado por diversos pequenos oásis localiza-se o **Grande Templo de Azgher**. Também chamado de Templo do Deserto, trata-se de uma pirâmide de proporções colossais, na qual estão entalhados trechos da história de todas as tribos sar-allan, acompanhados por padrões abstratos. No cume desta construção magistral fica um enorme sol de ouro, a representação do aspecto mais conhecido de Azgher.

Segundo os dogmas dos sar-allan, todo ouro pertence a Azgher e a ele deve ser devolvido. Devotos realizam a peregrinação ao Templo do Deserto sozinhos, em grupos ou em tribos inteiras, apenas para entregar seu tributo. No interior da pirâmide, uma vez por ano, os clérigos de Azgher executam uma cerimônia mística em que todo o ouro oferecido é incorporado ao gigantesco sol, que aumenta a cada ritual.

Apesar de sua importância para a fé em Azgher, o Templo do Deserto não abriga nenhum tipo de estrutura administrativa ou política, tampouco tem habitantes permanentes. Exceto durante a cerimônia anual, um visitante provavelmente encontrará o lugar completamente vazio ou, eventualmente, com algum outro peregrino ou religioso de passagem. Isso não significa, entretanto, que o ouro depositado no templo esteja desprotegido: sob o olhar sempre vigilante de Azgher, estas riquezas são guardadas por inúmeras proteções divinas. Mesmo assim, muitos ladrões de toda Arton consideram que roubar o ouro de Azgher no interior da pirâmide é o maior feito que poderiam realizar.

Guildas & Organizações

Geômetras de Tanna-Toh

Fora do Deserto da Perdição, e mesmo entre alguns povos da região, existe a crença de que os sar-allan são capazes de guiar viajantes através dos portais mágicos e das tempestades que os acompanham. Embora esse não seja um conhecimento comum a todos deste povo, existe um fundo de verdade nessa crença, graças aos Geômetras de Tanna-Toh. Este é um grupo de sábios e estudiosos, devotos da Deusa do Conhecimento, que se dedicam a estudar a matemática e por meio dela buscam prever a localização, frequência e destino dos portais.

A sede dos Geômetras fica na Cidade no Deserto, em um grande centro de estudos formado por um templo de Tanna-Toh, uma vasta biblioteca e um gigantesco e intrincado **ábaco mecânico**, operado por dezenas de acólitos, capaz de realizar cálculos complexos demais para a mente mortal. Acadêmicos, os membros da organização podem ser encontrados fora da cidade em expedições exploratórias, mas geralmente preferem utilizar os serviços de aventureiros para colher dados para suas operações matemáticas de significado transcendental.

Guilda Comercial Joia do Poente

Filho das tribos sar-allan, **Salini Alan** é um dos maiores arcanistas de Arton e também um de seus mais ricos comerciantes. Começou sua jornada em Halak-Tûr, onde desenvolveu suas habilidades mágicas e se especializou na conjuração de criaturas elementais, iniciando uma bem-sucedida carreira como aventureiro. Com os tesouros obtidos em suas aventuras, ele criou aquela que seria uma das maiores organizações comerciais de Arton: a *Guilda Comercial Joia do Poente*.

Uma organização com laços por todo o Deserto da Perdição e além, a *Joia do Poente* comercializa tudo que possa ter valor: de objetos mundanos do dia a dia a armas e armaduras feitas pelos melhores inventores de Arton, passando por itens raros, relíquias e até mesmo serviços. Entre estes serviços está a conjuração de elementais para escoltar viajantes, proteger nobres e acompanhar aventureiros em suas missões. Existe uma sede da *Joia do Poente* na Cidade no Deserto, mas a guilda está espalhada em imensas caravanas itinerantes que cruzam Halak-Tûr.

Aventureiros que explorem o Deserto da Perdição certamente encontrarão a *Guilda Comercial Joia do Poente*. Ela pode ser um importante fornecedor de recursos e serviços, ou pode contratá-los para as mais diversas missões, desde recuperar bens perdidos ou roubados até reforçar as defesas de caravanas em rotas perigosas. E, dependendo de suas habilidades, os aventureiros podem até mesmo cruzar o caminho do extravagante e poderoso Salini Alan.

Seita do Olho Brumal

Oculta em algum lugar de Halak-Tûr, a **Montanha do Olho Brumal** é um pico de difícil acesso, dotado de poucas e perigosas trilhas. Repleta de cavernas labirínticas, essa montanha é o esconderijo da temida e misteriosa Seita do Olho Brumal.

A Seita do Olho Brumal é uma organização secreta de assassinos, espiões e mercenários devotos de Tenebra. Submetidos a um longo e rigoroso processo de treinamento, os membros da seita reforçam suas habilidades com o consumo de um mineral mágico, chamado **olho brumal**, encontrado apenas na montanha. A substância tem efeitos poderosos, mas também uma limitação: as habilidades que ela fornece não funcionam sob a luz do sol.

Os membros do Olho Brumal são extremamente discretos, quase nunca capturados com vida. Da mesma forma, a localização exata de sua sede é um segredo; candidatos a membros são conduzidos até a montanha vendados e só aprendem sobre as rotas após provar sua lealdade. O que é notório entretanto é a eficácia de seus membros, mestres nas artes da furtividade, infiltração e assassinato. Não é fácil contratá-los: além de localizar um de seus membros, um pretenso cliente deve ser aprovado pelos mestres da seita, que o julgam segundo os dogmas de Tenebra. Contudo, uma vez que seja aceito, um contratante tem a seu serviço um dos mais letais e misteriosos grupos de Arton, que não desiste até que sua missão seja cumprida.

Aventuras

Halak-Tûr é uma terra de tesouros esquecidos, ruínas perdidas e oportunidades à espera de alguém corajoso o suficiente para aproveitá-las. Entretanto, qualquer um que tente desbravar o Deserto da Perdição terá que se preparar para seus vários perigos.

Além do clima e da geografia inclementes, Halak-Tûr também é o lar de inúmeros monstros, de **escorpiões gigantes** que espreitam em cavernas e formações rochosas a **bulettes**, **hidras de areia** e outros que se escondem sob o solo, atentos à menor vibração de viajantes na superfície. Nos céus, **rocas** e outros predadores alados vigiam, preparados para mergulhar sobre qualquer criatura que caiba em suas garras poderosas.

> *"Os oásis do Deserto são espelhos colocados aqui por Azgher. Ao chegar a um deles, cada viajante mostra sua verdadeira face."*
>
> — Ditado Sar-Allan

Outro tipo de predador do deserto são saqueadores. De bandidos sar-allan a bandos de guerra ferani, existem diversos tipos de criminosos à solta pelo deserto. Persegui-los e capturá-los está entre os trabalhos mais comuns oferecidos a aventureiros da região.

Mas não são apenas os vivos que representam um perigo aqui. Halak-Tûr abriga incontáveis ruínas, de construções perdidas dos zarkhassianos a tumbas e outras edificações deixadas por povos mais recentes. Explorá-las é uma tarefa que muitas vezes recai sobre aventureiros; existem vários patronos dispostos a contratar almas corajosas o suficiente para encontrar e vasculhar esses lugares. Muitos deles, entretanto, são protegidos por espíritos, construtos ou mortos-vivos, além de impregnados por energias malditas, advindas do ritual fracassado milhares de anos atrás.

Além de seus nativos, Halak-Tûr também abriga visitantes de outros mundos, trazidos pelos portais. Alguns são hostis, enquanto outros podem estar dispostos a negociar, trocar informações ou forjar alianças. E ainda há aqueles interessados em encontrar aventureiros capazes de ajudá-los a retornar para seus lares.

Por fim, a própria terra por vezes se volta contra os viajantes. Túneis sob o solo, naturais ou formados pela passagem de criaturas subterrâneas, eventualmente se abrem sob os pés dos incautos, engolindo tudo ao seu redor. Uma versão particularmente perigosa e macabra deste fenômeno são os **infinidouros**, fendas subterrâneas causadas pela energia residual dos portais, capazes de transportar suas vítimas para os mais diversos lugares.

A longa lista de perigos e ameaças do deserto, entretanto, não é impedimento para aqueles realmente determinados a explorá-lo. Halak-Tûr apresenta muitas maravilhas, dos tesouros fantásticos ocultos em suas cavernas e ruínas ao conhecimento acumulado de sábios sar-allan e místicos ferani. Além disso, por toda sua resiliência e afinidade com os perigos de sua terra natal, os habitantes do deserto frequentemente se veem envolvidos com ameaças e tarefas que requerem as capacidades especializadas de grupos de aventureiros.

TAMU-RA

O IMPÉRIO DE JADE

Além das Sanguinárias, todas as manhãs, um arquipélago vê o sol antes de Arton. São as terras de Lin-Wu, o Deus Samurai, e seu Imperador-Criança. Terras de lealdade, verdade e determinação. Terras de honra.

Nas ilhas de Tamu-ra surgiu um povo diverso — humano, mas tão diferente dos outros povos humanos quanto de anões ou elfos. Nobres guerreiros-poetas, prontos a sacrificar as próprias vidas em nome de seus senhores. Assassinos sombrios que poderiam ser comparados a demônios. Mestres de artes marciais obscuras, membros de organizações criminosas tatuados que protegem o povo, pastores em comunhão com os espíritos que habitam todas as coisas.

Tudo isso quase se perdeu poucas décadas atrás. A Tormenta veio. Devorou o mais ferrenho samurai, o mais amável monge, o mais temível youkai. Durante anos terríveis, Tamu-ra foi nada além de chuva ácida, abandono e desespero.

Mas o pesadelo teve fim. Após a investida de um glorioso exército divino contra o âmago da Tempestade Rubra, Tamu-ra foi salva. Seria a primeira grande vitória de Arton contra a outrora invencível Tormenta. Vieram tempos de reconstrução e renascimento.

A reconquista total da ilha talvez nunca aconteça, com parte de suas terras ainda conspurcadas. Mas não há povo mais resiliente sobre Arton. Tamu-ra reergueu suas cidades, retomou seu modo de vida. Mais que isso, encerrou o antigo isolacionismo e abraçou a aliança com o continente, abrindo seus portões em profunda gratidão. Hoje, Reinado e Império são irmãos.

Os tamuranianos contemplam o futuro com esperança, mas também incerteza. Tanto mudou! O antigo e o novo podem coexistir?

HISTÓRIA

Os primeiros humanos em Tamu-ra nasceram do amor entre a princesa guerreira **Nozomi** (que os religiosos do Reinado presumem ser Valkaria) e **Hunari, o Primeiro**. Esse povo, então chamado **Huna'Bito**, era formado por caçadores que cavalgavam cães-leões nas estepes geladas do norte. A migração para o sul e o advento da agricultura de arroz, um presente de Allihanna, levou os humanos a abandonar o modo de vida nômade (embora tribos Huna'Bito ainda existam) e erguer suas primeiras comunidades fixas.

Como o avanço das sociedades, os senhores de terras daimyo surgiram da necessidade de proteger os camponeses e suas colheitas contra os temíveis bakemono e youkai — monstros e espíritos sobrenaturais. Três samurais escolhidos por Lin-Wu marcaram o início das linhagens mais honradas de Tamu-ra: **Yamamoto**, do Clã da Montanha; **Kumoeda**, do Clã das Nuvens, e **Tokugawa**, do Clã dos Rios.

Mas não demorou até que alguns daimyo se declarassem xogum, os tirânicos senhores da guerra. Mesmo os samurais mais valorosos seriam tragados por uma guerra pela hegemonia do arquipélago, afastando-se da honra. Foram tempos cruentos, de sangue tamuraniano derramado por mãos tamuranianas. Diante de tais massacres e injustiças, Lin-Wu se enfureceu. Causou terremotos, maremotos e erupções vulcânicas. Parecia o fim de Tamu-ra.

Durante esse tempo de calamidade, contudo, houve avistamentos de um monge sábio e iluminado. Não tinha nome e nem rosto, sempre oculto sob um *tengai* — tipo de chapéu de palha trançada, como uma cesta invertida. Por onde passava tocando sua flauta, a violência esfriava, os desastres cessavam. Tanto os vulcões furiosos quanto os guerreiros sanguinários se acalmavam com suas palavras doces. Um dia, o monge revelou ser um dragão celestial. Ele se tornaria o grande unificador das províncias em Império, governando-as como o eterno e único **Imperador Tekametsu.**

Era Akumushi

Após a sangrenta Era Naisen e a Grande Fúria, houve prosperidade. A cidade de **Yamadori** foi declarada capital do Império e ocorreram os primeiros contatos com os povos do Reinado de Arton; até então o continente era temido e evitado. Terremotos e ataques de kaiju ainda assolavam, mas era a normalidade em Tamu-ra: sobreviver, perseverar e reconstruir.

Contudo, mesmo tais desastres do cotidiano não podiam preparar o Império para o que viria. Em 1390, uma tempestade caiu. As paisagens foram corrompidas por nuvens sangrentas. Choveu sangue ácido e demônios-inseto de pesadelo — *akumushi*, como chamados no idioma tamuraniano. Era a **Tormenta**.

As grandes cidades, concentradas no leste da ilha para evitar os kaiju, foram arrasadas — pois exatamente ali a tempestade foi mais violenta, por capricho ou destino. Hordas aberrantes avançaram contra suas vítimas, devorando e chacinando. Milhões pereceram. Incapaz de socorrer o povo, Tekametsu empregou seu poder celestial para transportar uma pequena porção de Yamadori até a capital do Reinado, desvanecendo-se em seguida. Assim surgiria o bairro de **Nitamu-ra** em Valkaria. Mesmo os tamuranianos mais receosos e conservadores seguiriam vivendo na terra estrangeira.

Entre aqueles que ficaram na Tamu-ra devastada, poucos sobreviveram. O povo-rato nezumi cavou túneis ainda mais profundos, o povo-macaco vanara refugiou-se nas montanhas, cada raça buscou como pôde se esconder da bizarria. Viram-se à beira da extinção.

Foram 15 anos em que Tamu-ra deixou de existir, exceto nos corações de seus cidadãos espalhados pelo mundo. Seria necessário um exército divino — liderado por **Orion Drake**, um dos maiores cavaleiros de Arton — para expurgar a infestação horrenda. Deuses, dragões e demônios caíram, seus corpos ciclópicos até hoje jazendo no campo de batalha. Mas a odiosa Tormenta foi derrotada. A ilha poderia, enfim, receber sua gente de volta. A reconstrução seria dura, mas também plena de felicidade.

Retorno e Renascimento

Shiro Nomatsu, sumo-sacerdote de Lin-Wu, liderou os sobreviventes em Nitamu-ra. Mas agora, com o desaparecimento de Tekametsu após seu sacrifício, quem governaria o novo Império de Jade? A resposta não tardaria. Quando as primeiras embarcações de refugiados alcançaram a costa tamuraniana, depararam-se com um novo milagre. Foram recebidos pelo próprio Imperador, agora no corpo de uma criança. Aspecto completamente diferente, mas ainda a mesma sabedoria, o mesmo sorriso bondoso, o mesmo amor transbordando por sua gente. Ninguém teve dúvidas sobre sua identidade; às lágrimas, todos se curvaram ao Imperador renascido.

Não apenas tamuranianos trabalharam para reerguer sua sociedade, mas também um grande número de estrangeiros. Estes, por acolher os refugiados em seu momento de penúria, agora seriam vistos como aliados queridos — acabava o antigo isolacionismo. Em 1406 foi fundada **Shin'Yumeng**, ou **Shinkyo**, nova capital do Império de Jade; seria a cidade mais cosmopolita da ilha, acolhendo gente do Império e do Reinado com igual gentileza. Infelizmente, alguma intolerância e apego aos modos antigos seguem existindo em outras comunidades.

Membros de outros povos, aos poucos, também emergiam de seus refúgios. Aqueles antes evitados e rechaçados agora recebiam boas-vindas — por decreto de Tekametsu, todos os seres honrados mereciam direitos de cidadãos. As cidades se tornariam ainda mais coloridas com a presença dos henge, nezumi, meios-youkai e tantos outros.

Enquanto isso, Arton também mudava. A Guerra Artoniana redesenhou o mapa do Reinado, reduzindo o suporte da coroa de Deheon à reconstrução. A queda da Flecha de Fogo transfigurou as rotas marítimas e intensificou a atuação de piratas. Deuses caíram e ascenderam, trazendo ainda mais caos à Família Celestial, como o Panteão é chamado em Tamu-ra. Ainda, um grande grupo de sobreviventes até então desconhecido foi revelado no reino submerso de **Wata'Shimo**, acompanhados pelo povo-tartaruga kappa.

Após tantas provações, Tamu-ra não é como antes. Tornou-se calorosa com estrangeiros, tolerante a diferenças, pronta a socorrer os vulneráveis. Ainda existem obstáculos, famílias criminosas, ninjas demoníacos, aberrações residuais da Tormenta. Existem aqueles que conspiram em nome de um passado supostamente glorioso. Mas, acima de tudo, ainda existe a honra. Absoluta e soberana.

GEOGRAFIA

Tamu-ra é um arquipélago composto por uma grande ilha central e várias ilhas menores no entorno. São delimitadas pelo Mar dos Monstros, ou **Kaiju'Umi**, a oeste, e o Mar do Sol, ou **Taiyou'Umi**, a leste. A ilha principal, alongada, hospeda grande variedade de paisagens e climas — desde o norte montanhoso e congelado, passando por estepes frias e áridas, até as planícies e colinas temperadas mais ao sul.

Sua parte setentrional se chama **Shirokita**, o Norte Branco. Região menos povoada do Império, aqui vivem os guerreiros e monges mais resilientes, aguardando discípulos valorosos. Há um conjunto de ilhotas mais ao norte, conhecidos como **Lágrimas da Princesa** e habitados por yuki-onna, as admiradas e temidas mulheres de neve.

O centro da ilha é tomado por estepes e planícies frias, conhecidas como **Dai'Soogen**. Aqui ainda rondam antigas tribos Huna'Bito, caçando manadas de bisontes enquanto cavalgam ferozes cães-leões, como sempre fizeram nos últimos 10 mil anos.

A região nordeste é assolada por **Kiri'Kizu**, a Ferida Profunda — onde a batalha final contra a Tormenta foi deflagrada. Mesmo com a expulsão dos demônios mais poderosos, mesmo não sendo mais uma área de Tormenta verdadeira, estas terras ainda estão impregnadas de vermelhidão sufocante, ainda são assoladas por bandos de criaturas grotescas.

O sul é atualmente a parte mais aprazível da ilha, de florestas montanhosas e vales verdejantes cortados por rios numerosos. As grandes cidades atuais erguem-se nos estuários onde estes rios encontram o mar — incluindo a capital Shin'Yumeng, na foz do rio Shirakawa. Ainda mais ao sul, um conjunto alongado de ilhas é conhecido como a **Cauda do Dragão.**

Tamu-ra

Nome Oficial: Império Renascido de Tamu-ra.

Lema: "Nascer, Viver, Morrer, Renascer".

Brasão: um chapéu tengai.

Gentílico: tamuraniano, tamuriano.

Capital: Shin'Yumeng (Shinkyo).

Forma de Governo: monarquia celestial.

Regente: Imperador Tekametsu.

População: 270.000.

Raças Principais: humanos, nezumi, hanyô, ryuujin, henge.

Divindade Principal: Lin-Wu.

POVO & COSTUMES

Desde antes da Grande Unificação a sociedade tamuraniana tem sido feudal, organizada em três castas. Temos os nobres **dai'zenshi**, que lutam e governam; os vassalos **shimin**, que produzem, cultivam e pescam, e os párias **nai'nin**, não considerados cidadãos. As castas são sagradas, criadas por Lin-Wu e jamais questionadas — mas os requerimentos para pertencer a cada uma se tornaram mais tolerantes em anos recentes. Outrora, apenas humanos tamuranianos podiam ser shimin, cidadãos com direito à proteção imperial. Hoje esse status se aplica a outras raças nativas, incluindo os antigos inimigos nezumi (mas não a estrangeiros, embora estes sejam tratados com cortesia e aceitos como moradores em cidades). O requisito principal para viver em sociedade é a honra.

Por falar em honra, a nobreza tamuraniana obedece a regras diferentes do Reinado. Não basta pertencer a uma família tradicional; todo membro da casta nobre deve praticar constantemente a honra, ser um exemplo de coragem, virtude, compaixão, cortesia, civilidade e etiqueta. Samurais e clérigos shugenja são magicamente capazes de estimar a honra de indivíduos, tornando a existência de aristocratas corruptos quase impossível. Por esse motivo, a nobreza é efetivamente justa, buscando o bem-estar do povo. Ainda assim, existem aqueles que conseguem esconder sua desonra e agir nas sombras.

A maior parte da população tamuraniana é composta por humanos, sendo estes também os únicos permitidos na casta nobre — com duas exceções. **Ryuujin**, os meios-dragões, são considerados uma bênção de Lin-Wu e automaticamente pertencentes à nobreza, mesmo quando nascem em famílias plebeias. E os **mashin**, fabulosos e leais construtos vivos que representam o ápice da arte e ciência tamuraniana, são também nobres dai'zenshi.

Outros seres convivem pacificamente com os humanos. Existem os impetuosos **hanyô**, ou meios-youkai, muitas vezes nascidos do amor entre humanos e seres sobrenaturais. Os tímidos **henge**, animais mágicos inteligentes e capazes de assumir forma humanoide. Os **vanara**, nobre e sábio povo-macaco das montanhas que, em sua eterna curiosidade, pode buscar moradia nas cidades. Infelizmente há também os grotescos **kaijin**, versão ainda mais monstruosa dos lefou, rejeitados e perseguidos mesmo quando trazem nobreza no coração.

Mas a relação mais complicada reside entre humanos e **nezumi**, o feroz povo-rato. Em sua cultura, a busca constante por inimigos fortes é prova de coragem e merecimento; adversários dignos trazem significado à vida. Somado a seu desprezo pela honra, esse modo de vida sempre posicionou os nezumi contra os humanos em toda a história da ilha, cada povo se considerando mais merecedor de viver aqui, tratando o outro como invasor. Essa inimizade de séculos acabaria apenas com a tragédia da Tormenta, quando ambos os povos foram quase dizimados. Mais tarde, combalidos e com novos inimigos comuns (os akumushi restantes), ambos decidiram juntar forças para a reconquista.

Como símbolo da aliança, o Imperador decretou que nunca mais os nezumi precisariam se esconder nas profundezas, oferecendo-lhes sua própria cidade. **Krat'Karr** é a maior comunidade nezumi desde a distante Era Kemono, quando apenas povos ferais habitavam a ilha. O povo-rato ainda desconfia de humanos, ainda prefere violência a diálogo para resolver pendengas. Mas é um começo.

Religião

Em vez de um complicado Panteão com vinte deuses rivalizando por liderança e devotos, Tamu-ra cultiva uma vida religiosa muito mais tranquila. Aqui não existe dúvida: **Lin-Wu** é a divindade soberana. É o provedor da honra, aquilo que existe de mais importante, o que diferencia pessoas e feras. O culto a Lin-Wu é inseparável da honra, que por sua vez é inseparável da nobreza e da civilização. Sua igreja é a única realmente importante, seus templos são os mais impressionantes, sua efígie dracônica está nos maiores palácios. Seus guerreiros santos e clérigos, os samurais e shugenja, são autoridades supremas na sociedade local.

Os outros deuses não são negados, desprezados ou temidos — eles apenas não se equiparam a Lin-Wu, pois ninguém poderia. São coletivamente cultuados como a **Família Celestial**, segunda maior religião na ilha, que os aceita como divindades menores. Este culto é muito mais informal, reconhecendo os membros da Família como espíritos elevados, mas imperfeitos (apenas Lin-Wu é perfeito). Têm nomes e aspectos diferentes, nem sempre combinando com suas contrapartes continentais; algumas correlações são óbvias, outras nem tanto. Quase ninguém sabe os nomes de todos, até mesmo evitam pronunciá-los em voz alta; dizem que privilegiar um único membro da Família traz azar, atrai a inveja dos demais. Os outros deuses são vistos assim mesmo, falhos e cheios de defeitos, mas também merecedores de respeito.

Por fim, em Tamu-ra acredita-se que todas as coisas têm ou podem ter um espírito, sejam as florestas, os rios, as estradas, o vento; o segredo para uma vida próspera está em respeitar e aprazer cada espírito no momento certo. O mundo espiritual é muito maior e mais rico que este pobre mundo material. A prática de entender esse universo mágico é chamada **Bushintau** — não exatamente uma religião, mas pode ser considerada assim. Não há templos, mestres ou escrituras que ensinem o Bushintau, cada seguidor deve encontrar seu próprio caminho ouvindo os espíritos, aprendendo a discernir suas verdades e mentiras. Também fazem parte deste culto as práticas para contactar ancestrais falecidos, bem como conjurar ou combater seres sobrenaturais.

As três religiões existem em sincretismo harmonioso, sem negar umas às outras. Quase todos os tamuranianos acreditam em todas.

Governo

Após séculos de conflitos ancestrais por poder, a chegada de Tekametsu trouxe ordem e harmonia, juntamente com um sistema governamental baseado puramente na honra.

O Imperador, mesmo em sua atual encarnação infantil, é a autoridade máxima. Sua lealdade jamais é questionada, não apenas por ser escolhido de Lin-Wu, mas também por ser um dragão celestial — criatura entre as mais poderosas e puras na existência. Originário de Sora, ali viveu ao longo de eras, apenas ocasionalmente visitando Tamu-ra. Acabaria apaixonado pelos

dramas e vivências dos mortais, sofrendo por suas dificuldades e desafios. Acompanhou almas ao longo de muitas vidas, muitas mortes e renascimentos. Em sua bondade infinita, desejava ajudá-los, servir a eles. Conceder-lhes felicidade e fortuna.

Era secular mas, ainda assim, jovem pelos padrões de sua espécie. Outros dragões o censuravam, avisavam sobre viver tão apegado aos mortais, contrair suas fraquezas. No mundo material, as forças dos seres celestiais diminuem até acabar. Mas Tekametsu era pura generosidade, ansiava pelo bem-estar de outros acima do próprio. Sacrificar-se pelo próximo, para ele, era um prazer.

Por isso, quando veio a Grande Fúria, quando terras e mares açoitaram e mataram milhares, Tekametsu se compadeceu. Ousou implorar ao irado Lin-Wu para ter misericórdia. Espantado com a audácia e mágoa daquele jovem, o Deus Dragão entregou-lhe uma missão: mostrar a seus filhos perdidos o caminho de volta à honra. Assim ele fez. Percorreu campos de batalha na forma de um monge flautista, acalmando a natureza e os corações das pessoas. Por onde passava, trazia paz e tornava-se lenda. Não queria governar, não ansiava por poder, mas o povo precisava de um exemplo, um líder. Seria isso ou vê-los destruídos.

Assim, mesmo sabendo que seus poderes seriam reduzidos conforme permanecesse no mundo mortal, Tekametsu tornou-se imperador. Estabeleceu um governo longo e próspero. Mas, quando a Tormenta veio, já estava fraco demais. Usou de toda a sua energia restante para salvar um bairro e seus ocupantes. Então morreu. Ou apenas voltou a Sora, restaurando suas forças, para retornar no momento certo — quando seu povo precisasse de liderança outra vez.

A soberania da ilha é centralizada na figura do Imperador. Ele prefere lidar com quase todos os assuntos em pessoa, incluindo a convocação de aventureiros para missões, para o desespero de seus guarda-costas. Abaixo dele estão os patriarcas e matriarcas dos **Três Honrados**, os clãs Yamamoto, Kumoeda e Tokugawa, todos habitando o Palácio Imperial em Shinkyo. Seus familiares formam a nobreza dai'zenshi, atuando como samurais, shugenja e magistrados, aplicando a lei e a justiça. Bênçãos de Lin-Wu garantem capacidades de detectar e punir desonrados, assegurando um governo livre de intrigas e sem grandes conflitos internos.

Como em outras sociedades feudais, os nobres lutam e os cidadãos trabalham. Aqueles que não praticam a honra, ou escolhem viver afastados da sociedade, não recebem proteção da nobreza. Além disso, em qualquer conflito ou disputa, os honrados sempre serão mais favorecidos que os desonrados.

O Imperador Tekametsu brinca sob o olhar sempre vigilante do sumo-sacerdote Shiro Nomatsu

LOCAIS IMPORTANTES

SHIN'YUMENG, A CAPITAL IMPERIAL

Mais conhecida como Shinkyo (que significa simplesmente "nova capital"), a Nova Capital Imperial é a maior cidade de Tamu-ra na atualidade e em todos os tempos. Também é a mais diversa, conciliando a arquitetura tradicional tamuraniana com cidadãos estrangeiros, itens e objetos de arte de vários lugares de Arton. Em todos os aspectos, Shinkyo representa os novos valores da luminosa Era Hikari.

Shinkyo foi erguida em uma baía, no ponto em que o Imperador-Criança foi encontrado quando aguardava o retorno das primeiras embarcações de refugiados. Bem protegido contra tempestades e a maioria dos kaiju, abastecido de água doce pelo rio Shirakawa, o lugar se mostrou ideal para uma cidade pesqueira — importante atividade econômica em Tamu-ra. Sua localização no extremo sul da ilha seria, também, fundamental para estabelecer rotas marítimas para o Reinado.

Erguida em pouquíssimo tempo por trabalhadores ansiosos para ver sua terra renascida, Shinkyo se tornaria exemplo cosmopolita da cultura tamuraniana mesclada a tradições do Reinado de Arton. Existem izakaya típicos com ótimo saquê, mas também tavernas que servem cerveja. Os excêntricos bardos do continente fazem sucesso ao lado das tradicionais gueixas, clérigos de Valkaria participam dos ritos e preces a Nozomi, mercadores hynne negociam no porto com samurais dos grandes clãs — ou membros das famílias yakuza.

A cidade está aberta a visitantes e imigrantes. Alguns veem como retribuição à hospitalidade oferecida aos tamuranianos pelo Reinado. Estrangeiros são bem recebidos no Império, mesmo que não sejam considerados cidadãos shimin, e Shinkyo é a porta de entrada mais acolhedora que poderiam ter.

CAUDA DO DRAGÃO

Shinkyo aceita todos, mas não tudo. Próxima do Palácio Imperial onde residem os Grandes Clãs, com presença constante de samurais e shugenja, a capital é o lugar mais seguro do Império — e onde é mais difícil fazer acordos com... discrição. Por esse motivo, as ilhas ao sul tornaram-se bases de operações clandestinas para piratas, criminosos yakuza e até mesmo ninjas. Ficariam conhecidas como a Cauda do Dragão.

Outrora povoadas apenas por henge e aldeias de pescadores, estas ilhas de grande beleza natural ficam próximas à rota marítima principal entre Tamu-ra e o Reinado — proporcionando excelentes pontos de emboscada para atacar navios mercantes. Seus inúmeros esconderijos naturais são protegidos contra a inconveniente vidência dos shugenja imperiais, mas ainda ao alcance das comodidades do Império. Por tudo isso a Cauda do

Dragão se tornaria um antro de criminalidade, não sendo incomum que os fora da lei do Reinado também venham negociar aqui.

Expedições imperiais são enviadas com regularidade às ilhas, com variados graus de sucesso em eliminar o crime e garantir a segurança dos viajantes, mas nunca conseguindo fazê-lo por completo. Diz-se que, como os próprios yakuza, a Cauda do Dragão é um fato inevitável da vida.

Nishidori, a Fortaleza do Oeste

Diante do Mar dos Monstros e das Sanguinárias, ergue-se a poderosa Nishidori — gigantesca cidadela fortificada, encravada entre as montanhas com o propósito de barrar os kaiju. De fato, em toda a história de Tamu-ra, teria sido a única edificação capaz de fazê-lo.

As muralhas majestosas não foram suficientes para proteger seus habitantes da Tormenta, mas grande parte das estruturas resistiu. Com o fim da Era Akumushi, a cidadela seria então reencontrada e repovoada. Tornar-se-ia a segunda cidade mais populosa, atrás apenas da nova capital. Contudo, diferente de Shinkyo, aqui a antiga reclusão tamuraniana seria mantida como forma de "proteção aos costumes tradicionais". Acolheria os políticos, mercadores e nobres mais conservadores, saudosos desses tempos. Aqui também é onde os ardilosos **Tradicionalistas** se organizam e conspiram secretamente contra a Era Hikari.

Estrangeiros podem visitar a cidade, principal ponto de partida para expedições às Sanguinárias. Não devem ter problemas caso suas visitas sejam breves e livres de incidentes. Serão tratados com a devida cortesia, mas apenas porque os locais se consideram superiores ao fazê-lo. Embora a autoridade de Tekametsu seja absoluta, aqui se acredita que o Imperador às vezes deve ser protegido de sua própria bondade.

Wata'Shimo, o Reino sob as Ondas

O Reino de Wata'Shimo jamais foi completamente apagado da memória dos tamuranianos. Antes da Tormenta, muitos consideravam-no apenas uma lenda fantástica. Contudo, o que verdadeiramente surpreende o povo da superfície é a peculiaridade do fluxo temporal em Wata'Shimo. Um ano nesse reino submerso equivale a uma década na superfície. Nas antigas lendas, atribui-se esse fenômeno a um pedido feito pelos kappa a **Watajin**, o Rei dos Mares. De qualquer forma, tal fato explica a aura de mistério e fascínio envolvendo os kappa do Reino sob as Ondas.

Wata'Shimo é uma monarquia singular em todo o mundo de Arton. Embora existam um rei e uma rainha, as decisões políticas são tomadas de forma coletiva pelos cidadãos. Qualquer indivíduo adulto, seja kappa ou não, tem direito a voto nas deliberações. Os kappa se referem a essa união dos cidadãos como o **Cardume**. O rei, por sua vez, somente exerce seu poder conforme a vontade do Cardume.

O Cardume tem estabelecido laços de amizade cada vez mais estreitos com Tamu-ra. O Imperador-Criança abriu as portas do Império para receber qualquer kappa que deseje contribuir ou apenas visitar. Os únicos que demonstram receio diante da crescente participação dos kappa são os nezumi, devido a uma histórica rivalidade. Mas afinal, quem não tem uma rivalidade histórica com os nezumi?

Kiri'Kizu, a Ferida Profunda

A Era Akumushi jamais chegaria ao fim sem deixar marcas. Kiri'Kizu é a cicatriz.

Onde antes ficavam a capital Yamadori e tantas outras cidades vizinhas, agora reside uma imensurável cratera de matéria vermelha, em ângulos e tamanhos impossíveis, cercada por grandes extensões de terra conspurcada. A Ferida Profunda não é uma área da Tormenta verdadeira, mas uma memória viva de todo o mal que causou.

Antigas estruturas que a tempestade não devorou foram corrompidas em templos de pesadelo que apenas vagamente lembram as construções originais. Ali, relíquias anteriores ao desastre ainda podem existir, atraindo aventureiros ambiciosos. Aberrações menores também rondam, motivando equipes imperiais em missões de extermínio. Dizem que lefeu verdadeiros ainda se escondem em Kiri'Kizu, tramando, odiando, transformando-se em coisas diferentes. Precisam ser encontrados e destruídos antes de alcançar seus objetivos, sejam quais forem.

Nas áreas mais afastadas da Ferida, cidades perdidas como **Rankami** podem ser ainda habitadas por humanos, ou coisas parecidas com humanos, que abandonaram a honra e abraçaram o poder aberrante. Aqui também é onde kaijin são encontrados com mais facilidade; pode ser, de fato, o lugar onde eles se formam.

Alguns conselheiros do Imperador acreditam existir alguma forma de restaurar a região. Para outros, a Ferida seguirá existindo para sempre, como provação e lembrança da tragédia.

GUILDAS & ORGANIZAÇÕES

OS TRÊS GRANDES CLÃS

"Não há nuvem sem rio, rio sem montanha, montanha sem nuvem", proferiu Lin-Wu em pessoa ao condecorar Yagyuu Yamamoto, Sanjo Kumoeda e Matsura Tokugawa como os Três Honrados, fundadores do Clã da Montanha, das Nuvens e dos Rios. Esses Três Grandes Clãs já existiam há séculos, muito antes da Grande Unificação, sobrevivendo à Era Akumushi em Nitamu-ra. Desde seu retorno à ilha, os clãs retomaram seus deveres sob as ordens do Imperador Tekametsu, com a nobre missão de reconstruir o Império.

Para surpresa de muitos, os clãs têm visões divergentes sobre honra. Os **Yamamoto** são samurais de natureza rústica e abordagem direta. Cumprindo seu dever, enfrentam e resistem a qualquer inimigo. Para eles, o propósito da vida como samurai se resume a lutas e batalhas. São os mais resilientes guerreiros do Império, com uma longa tradição no combate a monstros e resgates durante catástrofes naturais.

Os **Kumoeda** são mais inclinados à etiqueta e às artes sofisticadas da nobreza. Desempenham papel crucial na burocracia imperial, participando ativamente das decisões governamentais. Para eles, não há diferença entre empunhar uma arma ou um pincel, sendo possível derramar sangue de ambas as formas. São também arqueiros habilidosos, capazes de disparar chuvas de flechas.

Por fim, os **Tokugawa** são samurais mais humildes e próximos à realidade do povo. Para eles, flexibilidade é a resposta, como as águas que contornam as pedras do rio. Tal mentalidade se reflete em seu estilo de luta adaptável, que utiliza a força do oponente contra ele mesmo. São grandes defensores das mudanças sociais recentes na Era Hikari e aqueles mais receptivos à cultura gaijin durante sua estadia em Nitamu-ra.

Apesar das divergências, os três Grandes Clãs trabalham em conjunto pelo Império de Jade. Mantêm suas rivalidades e desavenças guardadas para o Torneio dos Clãs que ocorre anualmente, o **Kamisori**. Além dos melhores samurais de cada família, o torneio aceita guerreiros e lutadores de todas as origens, inclusive estrangeiros.

OS TRÊS CLÃS SUTIS

Existem organizações opostas aos samurais: os Clãs Sutis, lendários grupos ninjas desconhecidos pela maioria dos tamuranianos.

O Ferrão, clã ninja mais poderoso e antigo de Tamu-ra, permanece desconhecido para a maioria, sendo avesso à honra. Acreditam que uma Tamu-ra dedicada aos ideais de Wang-Ho alcançaria patamares muito maiores do que as noções fracas e ingênuas de honra de Lin-Wu.

A Constelação, por sua vez, surgiu como uma dissidência do Ferrão durante a Grande Unificação. Entre os shimin, são conhecidos popularmente como "Shurikenjaa", pois poucos sabem seu nome verdadeiro ou têm certeza de sua existência. Os ninjas da Constelação veem a si mesmos como estrelas, imersos na traiçoeira noite, mas servindo ao brilho da Era Hikari. Como um samurai jamais aceitaria ajuda de um ninja, seus agentes apoiam secretamente o Império, assim preservando a honra do povo tamuraniano.

Por fim, existem os **Sombras**, que não constituem exatamente um clã. São ninjas solitários que aceitam contratos de qualquer um, incluindo outros clãs ninjas. Seu ideal é preservar os preceitos do Tratado da Arte Ninja, escrito por Ashida Kagemaru, o primeiro ninja. Os Sombras se ajudam mutuamente na procura por páginas e tomos desse tratado, buscando aprimorar suas técnicas com esse conhecimento secreto.

Nas sombras, os Clãs Sutis também travam sua própria guerra secreta pela lendária espada **Sasori'Ken**, forjada por Kagemaru.

AS FAMÍLIAS YAKUZA

Sempre houve tarefas que os samurais não podiam ou queriam realizar, por serem indignas da nobreza. Famílias de camponeses e mercadores assumiram tais missões, levando ao surgimento de verdadeiras organizações criminosas no Império de Jade. As famílias yakuza, mesmo agindo fora da lei, muitas vezes são toleradas pelas autoridades como um mal necessário — ainda que seus métodos sejam pouco honrados, esses bandos protegem o povo a seu próprio modo. Com um forte senso de lealdade familiar, os yakuza punem traidores com amputações e outros castigos físicos. A família sempre vem em primeiro lugar.

Os **Nairyori**, também conhecidos como "Clã da Lótus", são a família mafiosa mais antiga em atividade, com raízes que remontam ao início da Era Teikoku. Eles protegem as populações simples, cobrando "taxas de proteção" dos comerciantes bem-sucedidos. Seus métodos são cruéis, eliminando inimigos de maneira hedionda para servir de exemplo. Após sobreviverem à Tormenta, expandiram seus negócios em direção ao Reinado de Arton, com bases em Nitamu-ra e Shinkyo, liderados por Dyang So-Dak.

Já os modernos **Hideteru** surgiram durante a Era Akumushi, quando várias famílias yakuza foram dizimadas pela Tormenta. Formaram um grupo unido, operando com piratas em comunidades costeiras do continente, como Nova Malpetrim. Ao contrário dos Nairyori, os Hideteru aceitam qualquer pessoa em suas fileiras e são liderados por Hideteru, um hanyô de gênio explosivo. Seu objetivo é apenas enriquecer e mostrar sua supremacia, sem se importar tanto em proteger o povo ou Tamu-ra. Controlam o porto de Shinkyo e estão constantemente em confronto com os Nairyori, contratando aventureiros para atacar as operações rivais.

Os Tradicionalistas

As últimas décadas trouxeram mudanças ao modo de vida tamuraniano. Alguns rejeitam tais mudanças. São os Tradicionalistas.

Originariamente compostos por nobres insatisfeitos com o ritmo das transformações, ao longo do tempo os Tradicionalistas se consolidaram como uma facção unida, com membros de diferentes camadas sociais. Em sua perspectiva, Tamu-ra está em declínio, com tradições e costumes sendo desrespeitados. Eles questionam a legitimidade do imperador após uma tragédia que não conseguiu conter, levantando dúvidas sobre a verdadeira identidade do governante no trono.

Durante a Guerra Artoniana, os Tradicionalistas apoiaram a Supremacia Purista e elogiaram publicamente a suposta disciplina e honra dos soldados puristas. Seu desejo é estabelecer um sistema similar no Império de Jade, o que os torna extremamente hostis em relação aos não humanos, estrangeiros e mulheres em posições políticas ou religiosas de autoridade.

De maneira astuta, os Tradicionalistas trabalham para reverter as mudanças positivas alcançadas no Império de Jade. Eles ocupam posições de autoridade em cidades mais afastadas do Palácio Imperial, como Nishidori. Utilizam rumores falsos e teorias conspiratórias para conquistar seguidores desavisados. A ideia de um passado glorioso é sedutora para uma parcela significativa da população, especialmente aqueles que se sentem ameaçados pelas mudanças sociais.

Se tudo ocorrer conforme planejado, disseminando ideias perigosas os Tradicionalistas podem instaurar o caos e forçar Tamu-ra a retroceder. Caso falhem, eles se isentam de responsabilidade, acreditando que sua falta de envolvimento direto garantirá impunidade.

Aventuras

Da nobreza no Torneio dos Clãs à corrupção na Cauda do Dragão, Tamu-ra é uma terra plena de ocupações para aventureiros. O Imperador Tekametsu frequentemente convida heróis do Reinado para atuar em seu nome, seguindo a tradição dos ***sentai***, grupos de campeões respeitados por todos em Tamu-ra.

A política do Império é marcada por desavenças de honra e integridade. Embora os Grandes Clãs não possam entrar em guerra, a rivalidade entre alguns samurais resulta em duelos clandestinos e crises diplomáticas delicadas. Aventureiros também se envolvem na complexa trama da Guerra das Sombras, o que acarreta perseguição por parte de ninjas de vários clãs. Da mesma forma, as famílias yakuza são discretas e não apreciam intromissão, a menos que precisem contratar os aventureiros para algum serviço específico. Contratar estrangeiros é uma maneira conveniente para as famílias yakuza evitarem responsabilidade direta por crimes, mas pode colocar heróis bem-intencionados em apuros perante a lei.

Além disso, nas áreas remotas há grande perigo: ataques de kaijin e demônios oni a aldeias, kappa perigosos espreitando nas águas, tengu arrogantes buscando lutas, kaiju emergindo do oceano para devastar e destruir. E, pior que tudo isso, os vestígios de Tormenta em Kiri'Kizu, escondendo tesouros e também pesadelos.

MOREANIA

REINOS DO POVO-FERA

Distante de Arton no mar a leste, Moreania é um mundo em si mesmo, abrigado e isolado pela vastidão do Oceano. Desde o início dos tempos sua história seguiu rumos diferentes daqueles traçados pelos outros continentes. Animais e monstros comuns nesses lugares fantásticos também existem aqui, mas em cores e formas próprias, às vezes bastante exóticas. Mas os Reinos de Moreania acabariam se tornando conhecidos por seu peculiar povo-fera, os moreau. Um povo humano.

A história da colonização aqui é controversa. Sabe-se da existência da distante Arton, a algumas semanas de viagem por mar — de onde antigos colonos poderiam ter chegado. No entanto, o Mito dos Irmãos Selvagens é aceito pela grande maioria da população como verdade absoluta.

HISTÓRIA

De acordo com o mito, em Moreania havia apenas animais, as crianças da Dama Altiva — como Allihanna é conhecida localmente. Eles viviam seguindo suas normas simples, desconhecendo coisas como bem, mal, ordem ou caos. Obedeciam apenas ao Ciclo da Vida.

Um dia, nascidas das lágrimas de deuses sem nome, vieram as criaturas de duas pernas chamadas **darash** — um povo humano de origem até hoje desconhecida. Invadiram o extremo leste, espalhando-se como um incêndio. Ao longo dos anos ergueram aldeias, que cresceram como cidades, que por sua vez cresceram como um reino. De suas fornalhas nasciam monstros de aço e vapor, que cortavam árvores e matavam animais para alimentar as chamas e gerar mais monstros. Suas torres e fortalezas esmagavam a selva. Grande parte da região leste da Ilha Nobre foi devastada, sufocada pela fumaça negra, tomada pelo Reino das Torres.

Os animais sobreviventes refugiaram-se nas terras a oeste. Mas a fumaça avançava inclemente sobre a brancura das montanhas — toda a ilha logo seria tomada por brasa e metal. Os animais farejavam a própria extinção. A Dama lamentava o sofrimento de suas crianças, mas não ousava reagir. Ela suportava, como uma corça ferida. Tentava manter-se orgulhosa, contendo o choro.

Não conseguiu. Seu irmão Megalokk ouviu.

As montanhas sacudiram, rugindo com a ferocidade do Deus dos Monstros. Abriram-se asas de brancura cegante, varrendo a fumaça pestilenta. Muitas patas e muitas mandíbulas emergiram das profundezas. Era o avatar de Megalokk, chamado então **Morte Branca**.

Inúmeras cabeças expeliram chamas terríveis, varrendo o Reino das Torres. Máquinas de guerra tentaram detê-lo, mas fizeram pouco além de irritá-lo. Em seis dias, Morte Branca havia destruído todos os humanos, suas máquinas e construções. Aquele tóxico e nocivo povo darash teve fim. E o Indomável sorriu um sorriso de dez mil presas.

Mas o mal estava feito. As crianças da Dama, atemorizadas, pediram para nunca mais sofrer tanto. Pediram para possuir aqueles mesmos atributos, aqueles mesmos corpos e mentes. Ser capazes de andar eretos, falar e lutar com armas.

Foram então transformados em humanos.

Séculos se passaram. O povo de Moreania — também conhecido como os **moreau** — começou sua lenta escalada rumo à civilização, seguindo os passos que todos os humanos devem seguir. Primeiro foram coletores nômades, extraindo seu sustento da natureza. Aprenderam a agricultura, não mais precisando viajar e erguendo suas primeiras aldeias. Dominaram o fogo. Descobriram como modelar o barro, depois o bronze, o ferro e enfim o aço. Eram agora um povo de espadas, armaduras e castelos, como outros tantos que habitavam terras longínquas. Um povo movido por aventura, ambição, conquista e felicidade.

À primeira vista, os moreau pareciam destinados a construir um novo Reino das Torres, seguindo os passos que levariam aos mesmos progressos técnicos — os mesmos monstros mecânicos e não vivos, que devastavam e matavam. Mas os horrores do passado nunca foram esquecidos. Eles jamais cometeram crimes contra seus irmãos selvagens, fosse por amor à Dama, fosse por respeito ao Indomável (afinal, Morte Branca poderia retornar para destruí-los).

Os moreau inventaram línguas faladas e escritas. Aprenderam a dominar a magia, desenvolveram artes e ciências. Ergueram cidades magníficas, radiantes, que adornavam a paisagem em vez de ferir. Cultivaram a terra sem profaná-la, domesticaram animais sem fazê-los sofrer. E transformaram Moreania em uma civilização fantástica, sempre demonstrando o devido respeito às criações dos deuses.

Mas os moreau são humanos e, como tais, muitas vezes pensam diferente de seus semelhantes. Aqueles com ideias parecidas escolheram viver juntos, enquanto mantinham distância daqueles que cultivam opiniões opostas. Como resultado, hoje o oeste de Ilha Nobre é formado por três reinos: **Laughton**, **Luncaster** e **Brando**.

O VELHO MUNDO

Dentre os três grandes reinos que formam Moreania, Luncaster é o maior e mais antigo — berço da civilização, ponto de origem dos habitantes de todo o arquipélago. Aqui a humanidade moreau nasceu, milênios atrás.

Após receber o presente dos Irmãos Selvagens, durante os séculos seguintes os moreau viveram como nômades. Ainda sem conhecer a agricultura, tiravam seu sustento das árvores e da caça, colhendo e matando somente o necessário. Viajavam em bandos, sem estabelecer comunidades. Quando os recursos de uma região escasseavam, migravam para outra, enquanto o lugar anterior se renovava. Assim viviam em paz com a natureza.

Mas não viviam em paz entre si. Surgiram doze grandes tribos. Seus integrantes, embora humanos, tinham traços dos animais que um dia foram. Eram búfalos, leões, coelhos, morcegos, ursos, crocodilos, raposas, serpentes, corujas, hienas, gatos e lobos. Agora humanos, temiam o que era diferente, temiam o desconhecido.

Sempre vagando em busca de novas terras, as tribos muitas vezes lutavam por territórios. Dividida, a humanidade era presa fácil para os inimigos que rondavam ali. Orcs, ogros, goblinoides… sua origem até hoje permanece incerta. Alguns sábios dizem ser os últimos remanescentes do povo darash, que regrediram para uma sociedade violenta por obra da Dama Altiva. Outros afirmam que os humanoides são muito mais antigos — teriam sido uma civilização avançada, responsável pela construção de cidades e templos. Essa teoria explicaria a existência de tantas ruínas desconhecidas, não moreau, no território de Luncaster.

Os moreau estavam em perigo, não sabiam aproveitar a dádiva do livre-arbítrio. Embora humanos, ainda eram guiados por instintos animais — agiam pela força, reagiam com medo. Seus líderes eram escolhidos entre os guerreiros mais fortes e brutais.

Nesse cenário, homens e mulheres sábios conhecidos como druidas decidiram agir.

O **Conselho Druida** teria sido a mais antiga congregação moreau. Seus membros pertenciam a todas as tribos, mas reuniam-se secretamente para louvar os Irmãos Selvagens em cerimônias ocultas nas profundezas das florestas. Durante seus cultos, aprenderam a praticar todas as formas de magia divina hoje conhecidas.

Os druidas também inventaram a agricultura e a pecuária. Plantando sua própria comida, criando seu próprio gado, os moreau não precisariam mais viajar o tempo todo. Poderiam se estabelecer em suas próprias terras, sem esgotar seus recursos naturais. Construir muralhas e fortificações como proteção contra monstros. Enfim, poderiam viver em paz.

Com poder mágico, conhecimentos e sabedoria, os druidas conquistaram o respeito dos moreau, assumindo o papel de líderes. O Conselho trabalhou ao longo de gerações para unificar as tribos. Guerras cediam lugar a jogos e torneios. Casamentos eram arranjados entre noivos de diferentes tribos. Após séculos de esforços, enfim seria fundada **Wellshan, a Cidade Primeva**.

Sob a orientação dos druidas, o povo moreau prosperou. Numerosas outras cidades seriam fundadas — muito diferentes das odiosas torres darash. No reino de **Luncaster**, humanos e natureza andam de mãos dadas. Seus templos abraçam as florestas, em vez de esmagá-las. Árvores enlaçam muralhas e estátuas. Animais selvagens circulam livremente pelas ruas e habitações. O primevo e o civilizado são indistinguíveis.

Os Novos Reinos

Depois de Luncaster, duas outras grandes nações floresceram.

Brando, o País dos Campeões, nasceu graças ao rompimento de uma tradição. Leis antigas regiam uma disputa de força entre as doze tribos, um torneio para determinar o homem e a mulher mais fortes em cada tribo. Os Noivos Campeões então se casariam e governariam até o torneio seguinte.

Certa vez, seis séculos atrás, o Clã da Raposa saiu vitorioso. Os noivos eram o guerreiro **Faernal** e a arcanista **Sathia**. Poucas vezes a arma e magia lutaram de forma tão gloriosa, ele brandindo o machado e ela conjurando feras. Seu casamento seria uma das maiores festas do mundo antigo... quando, durante a cerimônia, um pequeno descuido de Faernal revelou suas orelhas de lobo. Apaixonado por Sathia, o guerreiro vivera em segredo no Clã da Raposa durante anos, para que juntos fossem os Noivos Campeões. Os clãs do casal foram banidos para sempre do torneio. Ressentidos, lobos e raposas uniram-se para formar o Clã da Matilha e abandonaram as antigas terras. Migraram para o sul e, após uma longa jornada, estabeleceram seu território na outra margem do Rio Ipeck-Akuanya. Ali fundaram Brando, nome do primeiro filho de Faernal e Sathia.

Com o lento desaparecimento dos clãs e a unificação humana, o antigo rancor foi deixado de lado (embora não esquecido). Para muitos, os Noivos Campeões são apenas uma lenda, que explicaria o grande número de Herdeiros da Raposa e do Lobo nas cidades de Brando. Mas há quem relembre o passado para assegurar sua nobreza — como a orgulhosa e poderosa família **Wolfgang**, que hoje governa o reino. Outras famílias também alegam descender dos Noivos Campeões originais, mas os Wolfgang garantiram o comando. Brando se tornaria uma terra de guerreiros e magos independentes, confiantes, sua força militar de longe a mais poderosa dos reinos. A proximidade das ameaçadoras Montanhas de Marfim mantém todos atentos. Armada com o aço e o arcano, vigilante contra qualquer perigo, Brando é a nação mais orgulhosa no continente.

O mais jovem dos reinos é **Laughton**, com menos de um século de idade. É aquele menos apegado ao passado, buscando saborear o presente e rumar para o futuro, sem se deixar deter por antigas histórias ou temores de druidas. Essa atitude audaciosa, progressista, com certeza provém de seus fundadores originais — um célebre grupo formado por seis aventureiros. Regressando de uma grande aventura, o Sexteto teria sido apanhado por um vórtice mágico (ou, segundo alguns, apenas trilharam um caminho errado).

O fenômeno acabou levando-os ao extremo oeste da ilha, diante de uma cidade misteriosa, mágica. Formada por seis gigantescos discos de pedra e metal — cada um deles imenso como uma cidade, pairando nas alturas. Sua exploração consumiu semanas. Havia ruas, edifícios, parques, redes de corredores, câmaras secretas, até portais mágicos levando de um disco a outro. Havia inscrições em idiomas estranhos e esqueletos de seres desconhecidos, mas nenhum habitante vivo.

A **Cidade Suspensa** foi proclamada capital da futura nação de Laughton. Aventureiros e seus familiares vieram prestar homenagem aos Seis Heróis; os pavimentos aéreos seriam rapidamente ocupados pelos corajosos, audazes e sonhadores, assim como as terras em torno. Novas cidades surgiram à sua volta, fazendo Laughton crescer. Suas famílias reais e instituições patrocinam grupos de aventureiros, oferecendo suporte para suas missões.

Por muito tempo, Luncaster e Brando nem mesmo consideravam Laughton uma nação, apenas um bando pretensioso e irritante. Hoje, contudo, seu poder e atitude são impossíveis de ignorar. Seus habitantes enviam expedições constantes ao proibido Reino das Torres, atitude condenada pelos reinos mais velhos.

Os navegantes audazes de Laughton também seriam aqueles a descobrir Arton no ano 1400.

Moreania

Nome Oficial: Reinos de Moreania.

Lema: "Mão, Mente, Magia".

Gentílico: moreau.

Capitais: Prendik, Wellshan, Kil'mer.

Formas de Governo: teocracia, monarquia, república.

Regente: três regentes distintos.

População: 1.500.000.

Raça Principal: moreau.

Divindades Principais: Allihanna, Megalokk.

GEOGRAFIA

Moreania é uma terra à parte do resto de Arton, um mundo em si mesmo. Formado por centenas de pequenas ilhas, a maior delas sendo a Ilha Nobre. Grande para uma ilha, pequena para um continente, ela forma a massa principal do arquipélago. Sua extensão territorial supera todas as outras ilhas reunidas.

É vasta a diversidade de paisagens na Ilha Nobre. A região central é montanhosa, vulcânica, enquanto suas extremidades incluem florestas, planícies e praias. A travessia entre as regiões leste e oeste é dificultada pelas montanhas centrais, mantendo os dois lados relativamente isolados. O clima é tropical, variando entre o árido, especialmente nas montanhas, e o subtropical.

A parte oeste da Ilha Nobre é a mais densamente povoada, pois aqui nasceu e cresceu a sociedade moreau. As cidades mais antigas situam-se ao longo do **Ipeck-Akuanya**, o maior rio da Ilha Nobre, que nasce nas Montanhas de Marfim e atravessa grande parte dos Reinos, desaguando no mar a oeste. Muitas estão abandonadas e hoje são exploradas por estudiosos e aventureiros. Outras, como a antiquíssima Wellshan em Luncaster, são habitadas até hoje.

Os Três Reinos apresentam milhares de vilas, centenas de cidades e um pequeno número de metrópoles, cercadas de áreas rurais, que por sua vez são cercadas de território selvagem. Os moreau erguem seus lares em planícies, mantendo distância das florestas e evitando atravessá-las. O transporte entre cidades é feito por estradas ou rios: o Ipeck-Akuanya e seus afluentes oferecem uma vasta rede de navegação fluvial. Quase todas as cidades moreau ficam à margem de um rio.

As Montanhas de Marfim, vastas e comparáveis às Sanguinárias de Arton, são inclementes e infestadas de monstros. Formam um obstáculo natural separando as regiões oeste e leste, esta antes ocupada pelos darash, hoje formada por extensas ruínas de sua antiga civilização. Desnecessário dizer, tanto as montanhas quanto o Reino das Torres são pontos tradicionais de exploração para os aventureiros locais.

POVO & COSTUMES

Exceto pela aparência incomum, os moreau são humanos em cultura e comportamento. Em sua terra natal existem cidades, torres e palácios tão impressionantes quanto no Reinado de Arton — e seus aventureiros adotam as mesmas carreiras. De fato, a descoberta da Terra Desconhecida (como eles chamam Arton) tem motivado muitos de seus heróis a atravessar o oceano em busca de oportunidades, desafios e aventuras.

Os moreau pensam e agem como os humanos do Reinado, demonstrando a mesma adaptabilidade, determinação e ambição do povo de Valkaria — com algumas pequenas diferenças culturais. Uma dessas diferenças, por exemplo, é que quase todos os moreau demonstram grande amor ou respeito à natureza; até os mais urbanos entre eles ficam à vontade na presença de animais. Em sua terra, é comum conviver com animais diversos no ambiente familiar, mesmo entre membros da nobreza. O típico moreau considera-se civilizado, sofisticado, mas mesmo assim não vê grande distância entre sua raça e os animais de que vieram.

Os moreau podem apresentar quase qualquer aspecto de sua herança, como pés parecidos com patas, olhos e cabelos em cores brilhantes, grandes orelhas, caudas, cristas, manchas, listras e assim por diante — mas é raro que esses traços ofereçam qualquer utilidade prática. O moreau mediano não tem asas ou barbatanas funcionais, por exemplo: seus traços animais são puramente cosméticos. Muitos até têm aparência quase humana, trazendo traços bestiais mínimos, como orelhas levemente pontiagudas, dentes caninos salientes, unhas um pouco escuras, manchas leves sobre a pele... Detalhes perceptíveis apenas com um exame atento. Quanto ao vestuário, são facilmente reconhecíveis por suas vestes chamativas e muito coloridas.

Por sua própria diversidade, os moreau dificilmente julgam outros pela aparência. Tratam humanos, anões, elfos, minotauros e outros com a mesma naturalidade. Goblins, contudo, são um caso especial: em Moreania existem apenas goblinoides agressivos, malignos — bem diferentes do goblin urbano do Reinado ou dos duyshidakk de Lamnor. Um moreau tem grande dificuldade em confiar nestas criaturas, mantendo as armas sempre por perto em sua presença.

Nestas duas décadas de convivência, muitos moreau se familiarizaram com a cultura de Arton, também falando o idioma local — ainda que com forte sotaque. No idioma moreau não existem os sons /lh/ (como em "abelha") e /nh/ (como em "ninho"). Eles pronunciam estes sons como /li/ e /ni/, respectivamente, sendo muito difícil para eles dominar a pronúncia verdadeira.

Os moreau têm alma aventureira, assim como os humanos do Reinado — especialmente aqueles que fazem a travessia oceânica até lá. São raros os que adotam vidas pacatas como camponeses ou comerciantes; preferem formar grupos de heróis e desbravar os perigos da Terra Desconhecida.

Os Irmãos Selvagens

Como já mencionado, os habitantes da Ilha cultuam seu próprio panteão dualista, composto por **Allihanna**, a Dama Altiva, a Deusa da Natureza, e **Megalokk**, o Indomável, o Deus dos Monstros. Embora seus cultuadores no Reinado as vejam como divindades opostas, os moreau aceitam ambas, como faces harmoniosas e necessárias do bem e mal, luz e trevas, paz e guerra. Tal religião unificada é conhecida como a **Igreja dos Irmãos Selvagens.**

Demais deuses do Panteão artoniano não eram conhecidos pelos moreau. Para eles, por muito tempo, Khalmyr, Nimb, Valkaria e outros seriam apenas mitologia curiosa. Anos mais tarde, contudo, muitos moreau acabariam se devotando aos deuses estrangeiros. De igual forma, outros tantos tentam arrebanhar devotos para a Igreja dos Irmãos em território do Reinado.

Uma profusão de divindades menores — também chamadas de "grandes espíritos" — tem seu lugar no coração do povo moreau, formando numerosos pequenos cultos. Muitos são conhecidos apenas em certas regiões, ou dentro de certos círculos. Outros nem mesmo são deuses verdadeiros, e sim entidades poderosas, épicas, mas ainda mortais. Outros ainda são aspectos menores de deidades estrangeiras, uma pálida sombra de seu verdadeiro poder.

Governo

Os Reinos de Moreania não têm governo unificado. Cada nação conta com sua própria liderança e regime.

Luncaster segue os modos antigos, mantendo druidas como regentes e líderes espirituais. Tem sido governada nos últimos anos por **Sophia Raziel**, a Druida Venerável, autoridade máxima do Conselho Druida. Foi aventureira na juventude, viajando com colegas através dos reinos, explorando masmorras, protegendo vilas e destruindo monstros. Um dia, o grupo de heróis desbravou uma antiga estrutura subterrânea, de origem desconhecida — aquilo que encontraram, ninguém sabe. Então, por alguma razão misteriosa, Sophia retornou à cidade natal e ingressou nas fileiras da ordem. Ela não comenta o motivo que teria levado uma druida guerreira a abandonar suas aventuras em troca de uma vida tediosa, burocrática, como membro do Conselho. Às vezes, apenas baixa os olhos e comenta com voz sumida: "Há coisas que a humanidade nunca deveria conhecer. Nunca…".

A nação monarquista de Brando tradicionalmente é governada por um casal. Atualmente são o **Rei Isgard Wolfgang** e a **Rainha Sadine Wolfgang**. Ambos alegam descender dos Noivos Campeões originais, demonstrando publicamente suas semelhanças físicas com Faernal e Sathia — exceto pelo fato de ser ele um lobo arcanista e ela, uma raposa guerreira. O casal demonstra pulso firme, justiça e determinação, além de grande superioridade em combate; não há quem desafie Isgard e Sadine. O único filho do casal (com o conveniente nome de Brando II) é um jovem e destemido membro da Cavalaria Batedora, prestigiada

Em Brando, Faernal e Sathia são representados de forma grandiosa e exagerada

ordem de magos-guerreiros que cavalgam hipossauros. Comenta-se à boca miúda sobre um possível romance entre Brando II e Elenah — uma regente do vizinho reino de Laughton e também descendente da lendária maga Khariat. Esse boato afeta o prestígio dos Wolfgang, uma vez que os habitantes do Novo Mundo são tidos como inconsequentes e insanos. A história estaria se repetindo...?

Por fim, Laughton é governado pela **Junta do Sexteto**, descendentes dos antigos heróis fundadores da nação. Sua interferência em assuntos oficiais é mínima, apenas negociando com chefes e mestres de guildas para deliberar sobre medidas necessárias. Em verdade, Laughton é governada com desleixo. Seu regime liberal é um incentivo ao crime e à corrupção. Taxas, impostos e eleições são mudados a todo momento; qualquer regulamento exercido há mais de uma semana é considerado "tradição secular". Sua milícia é displicente e corrupta, não tem o respeito do povo. Diante de alguma crise grave, o procedimento normal é contratar heróis para resolver o problema. Rumores dizem que os membros da Junta formam seu próprio grupo de aventureiros, às vezes abandonando o Palácio Real para caçar tesouros, deixando seus subordinados em pânico total...

LOCAIS IMPORTANTES

CIDADE SUSPENSA DE PRENDIK

Na costa oeste da Ilha Nobre, a Cidade Suspensa é a maior e também mais progressista e diversificada cidade nos Reinos. Descoberta e conquistada pelo lendário Sexteto, é constituída por seis discos gigantescos de rocha e metal, que pairam um acima do outro, em constante e lenta dança giratória. A origem dessa grandiosa estrutura é desconhecida — quem teria sido capaz de levitar peças tão descomunais, e ainda interligá-las por meio de portais mágicos? Algumas inscrições e antigas ossadas sugerem um povo humanoide. Exceto por esse fato, o mistério é completo. De qualquer forma, a cidade foi explorada e considerada inofensiva — e suas centenas de edificações, adaptadas às necessidades dos moreau.

Demonstrando pouca ou nenhuma modéstia, os Seis Heróis deram seus próprios nomes aos seis pavimentos. Tomaram a plataforma mais alta como sua habitação pessoal, estabelecendo ali o **Palácio Dorovan** — atual morada de seus descendentes e sede do governo. Logo abaixo, no **Piso Thori**, situam-se as residências das famílias mais antigas em Prendik, que vivem em mansões e possuem comércios finos e grandiosos. Tudo resguardado pela milícia real, que também mantém seu quartel-general aqui.

No **Piso Zasnem** estão sediadas bases de guildas e corporações de ofício. Estas casas "controlam" o caos, tentando seguir com seus negócios em uma cidade de leis escassas. Em muitos sentidos, são estes mestres artesãos, chefes comerciais e líderes de ofício que realmente governam. Aqui também estão as Casas de Aventura — tavernas e estalagens patrocinadas pela nobreza, onde o objetivo é entreter e contratar aventureiros de elite.

O **Piso Khariath** abriga um setor industrial, com oficinas, usinas de fundição de ferro, laboratórios de alquimia, carpintarias e todo tipo de estabelecimento para manufatura de bens — bem como as moradas de seus artesãos. Aqui também fica o Museu Narvhal de Peças Misteriosas (que, em vez de antiguidades, exibe artefatos estranhos originários de várias partes do mundo). A administração do museu contrata aventureiros regularmente para caçar novos artefatos.

No **Piso Zara**, mais arborizado, temos imensas praças e jardins, além de estabelecimentos voltados para o lazer. São tavernas, estalagens, teatros, saunas, casas de ópera, banhos públicos, arenas de esportes e outros. Mesmo descrentes e desleixados em relação à sua fé, os laughtonianos conservam aqui um templo em honra aos Irmãos Selvagens.

O maior e mais baixo disco é o **Piso Sandoram**, o mais densamente urbanizado, abrigando a maior parte das residências — e o famoso Mercado de Prendik em seu centro. É o pavimento mais movimentado, as ruas tomadas de caos e correria. Infelizmente, é também aquele com maior criminalidade: becos, vielas e clubes secretos escondem ladrões e saqueadores. Um intrincado mercado negro é abastecido por furtos e pirataria. Para um visitante desavisado, alguns pontos deste piso podem ser tão perigosos quanto qualquer masmorra...

A cidade não termina aqui. Prendik continua no chão, suas construções se alastrando abaixo dos discos, margeando a costa. Docas, faróis e galpões são as estruturas mais comuns. Este é o principal ponto de desembarque para estrangeiros da Terra Desconhecida, os chamados "artonianos" — a grande novidade da metrópole.

Apesar de sua densa população, Prendik ainda tem setores inexplorados. Seus discos escondem redes de túneis e câmaras secretas, talvez contendo tesouros e perigos.

WELLSHAN

A Cidade Primeva recebeu esta alcunha por ser a mais antiga de Luncaster (portanto, a mais antiga cidade de Moreania). É também a mais populosa, com mais de quatrocentos mil habitantes. Tem esse nome em homenagem ao primeiro arquidruida dos reinos.

Wellshan mantém os valores ancestrais de sua nação; tradicional, devota e harmoniosa. Terra de gente honesta e esforçada, mas também desconfiada de estranhos. Seus habitantes são religiosos, devotados a prestar homenagem aos Irmãos Selvagens, preservar tradições e evitar que a pureza da Ilha Nobre seja maculada por qualquer corrupção estrangeira.

Fundada pelo Conselho Druida, foi erguida em uma grande clareira natural atravessada pelo Rio Sulun, um braço do Ipeck-Akuanya. A planície é conhecida por suas sequoias gigantes, árvores com centenas de metros de altura, troncos robustos e folhagem majestosa. Nenhuma foi removida para a construção — elas circundam os troncos, abrigando-os em jardins internos. Os maiores prédios foram erguidos à volta das grandes árvores, para protegê-las e ficar sob sua sombra.

Em Wellshan fica o **Templo dos Irmãos**, a maior igreja em Moreania, quase uma cidadela — onde residem os membros mais graduados do Conselho Druida. Aqui também existem templos para a Dama Altiva, para o Indomável e para os Doze Animais, além de numerosos deuses menores. Bibliotecas e museus também são dedicados aos deuses. A cidade abriga religiões com dogmas díspares, mas deixar de prestar oferendas, rituais ou orações nos lugares certos é tomado como falta de respeito e pode gerar confusão.

Wellshan abriga o melhor artesanato dos Reinos, passado de geração a geração. São peças feitas com cuidado e paciência — os artesãos locais são caprichosos, levam o tempo que acham necessário para produzir uma obra perfeita. Graças a isso, diversos itens de madeira, couro e outros materiais naturais à venda na cidade são de qualidade excepcional.

KIL'MER

A capital de Brando é como o restante do país. Fundado pelos vencedores de um antigo torneio, este é um reino de campeões, uma terra de disputas e jogos. Aqui, acredita-se que espada e magia devem andar juntas como um casal. É uma terra de castelos e torres de magos, ordens de cavalaria e escolas de magia, armaduras brilhantes e mantos arcanos.

A maior e mais importante cidade de Brando é também conhecida como Cidade Arena, por sediar o maior palco de batalhas de Moreania — além de ginásios, estádios e praças de esportes. Tudo aqui é grandioso, as torres são imponentes, as flâmulas são coloridas, os parques são extensos e magníficos. Essa imponência demonstra a força e habilidade da nação.

Em sua arquitetura grandiosa, chama atenção a **Vitória da Matilha**, uma gigantesca estátua que representa Faernal e Sathia (embora apenas conceitualmente). O casal aparece aqui com traços animais marcantes, o homem lupino em vestes guerreiras, a mulher raposa em trajes arcanos. Sob os colossos está o palácio real e sede do governo.

Cerca de 80 km ao sul da capital erguem-se os **Montes Noivos**, que por sua altitude podem ser vistos da cidade facilmente. Ao norte, uma densa floresta esconde a base de montanhas mais distantes, e a oeste e leste percebe-se o grande vale de Brando (com as fronteiras de Luncaster e das Montanhas de Marfim). Nesta posição privilegiada, Kil'mer é o ponto estratégico mais importante do reino.

Para facilitar a vigília existe a **Torre de Argos**, uma estrutura cilíndrica com mirantes mágicos que permitem às sentinelas enxergar a grandes distâncias. A torre também serve de quartel-general para a academia militar de Kil'mer, treinando membros da Cavalaria Batedora e os patrulheiros místicos conhecidos como "a Visão".

A **Guarda Gladiadora** constitui a milícia da cidade. Seu comandante, subordinado ao Casal Real, conquista o cargo após vencer um grande circuito de torneios de lutas. Colocações mais baixas no circuito garantem cargos mais baixos na Guarda. Um dos atuais gladiadores de destaque é **Gaunter, o Tridente Lupino**, um herdeiro do lobo que retornou a Brando após lutar na Arena Imperial de Tiberus. Segundo alguns, teria vindo com o objetivo único de desafiar o comandante atual.

AQVARIVM

Esta pequena comunidade foi construída sobre os restos de um antigo castelo, pertencente a um rico grupo de heróis, hoje desaparecido. Os atuais moradores ergueram seus casebres no pátio principal, aproveitando a proteção parcial das muralhas em ruínas.

Afastado de cidades maiores e rotas comerciais, Aqvarivm é autossuficiente, vivendo de sua própria pesca e agricultura. Como em outras regiões de Brando, o rio próximo ganha corpo durante as cheias e inunda boa parte das terras próximas. Por essa razão, as casas são altas, erguidas sobre palafitas.

Exemplo de feudalismo comum em muitas outras comunidades de Brando, Aqvarivm vinha sendo governada por **Lorde Betta**, um conjurador poderoso e — apesar da perigosa proximidade com as Montanhas de Marfim — bem-sucedido em manter quaisquer monstros afastados. Em retribuição, Betta exigia lealdade e devoção completas de seus vassalos; aqui, cultos a outros deuses eram terminantemente proibidos. Os habitantes locais sempre foram impedidos de portar armas; fazê-lo era considerado uma ofensa a Betta, que enfrentava pessoalmente quaisquer invasores, criminosos e monstros.

Correm rumores de que Betta teria sido derrotado por um herdeiro do lobo de origem desconhecida. Caso isso seja verdade, a ausência de seu protetor pode causar um vácuo de poder na região, atraindo monstros e outras ameaças.

LUGARES ANTIGOS

Muito antes que os animais de Moreania se tornassem humanos, um povo avançado habitou estas terras. Essas pessoas ergueram a fantástica Prendik e também um sem-número de construções menores — de cidadelas e templos a simples estátuas e monólitos.

Eles existem em todos os reinos, mas são mais frequentes em Laughton — que parece ter sido o lugar mais povoado pelos antigos. Sua arquitetura não combina com as ruínas darash existentes no outro extremo da ilha. Além disso, até onde se sabe, o Povo das Torres jamais alcançou este lugar: foram dizimados antes disso.

Outro mistério reside no fato de que estas ruínas muitas vezes escondem itens mágicos poderosos. É fato que os darash dominavam técnicas e ciências avançadas, mas não praticavam qualquer forma de magia. Então quem forjou estes objetos encantados?

Uma teoria audaciosa diz que estes misteriosos construtores seriam os **ghob-kin** — os povos goblinoides. Goblins, hobgoblins e bugbears teriam comandado um poderoso império, muito antes do surgimento dos moreau. Então, um destino terrível abateu-se sobre o povo antigo, reduzindo seus poucos sobreviventes a um estado de fúria antinatural.

A verdadeira natureza e origem do Povo Antigo resiste como um dos maiores mistérios dos reinos. Mas uma coisa é certa: expedições de aventureiros revelam cada vez mais destes lugares estranhos. Muitos abrigam tesouros mágicos, mas também servem de covil para monstros diversos.

MONTANHAS DE MARFIM

Esta cordilheira situada no centro da Ilha Nobre é formada por montanhas de branco cegante, que podem ser confundidas com picos nevados — mas na verdade são quentes, vulcânicas. Certos minerais exóticos são responsáveis pela cor branca. Em alguns pontos, as formações de cumes afiados lembram mandíbulas dentadas.

O ponto mais alto da ilha, o **Ninho da Morte**, é um imenso vulcão ativo com uma cratera medindo quilômetros de diâmetro. Este inferno de lava seria o covil de Morte Branca, sendo considerado lugar sagrado entre adoradores do Indomável. Druidas fazem peregrinações ao vulcão abençoado; é uma jornada perigosa, nem todos retornam com vida.

As montanhas e vulcões dificultam imensamente a travessia entre leste e oeste. Além do terreno difícil, viajantes também são obrigados a lidar com feras e monstros de muitos tipos — monstros que também podem ser encontrados em outras partes da ilha, mas que são muito mais numerosos aqui.

Muitos desfiladeiros permitem fazer a travessia entre as montanhas. Alguns levam a pequenos vales, sendo que os maiores abrigam lagoas, planícies e às vezes bosques, que proporcionam boas paradas para descanso (ou não, pois muitas vezes são habitadas por feras). Grande parte das montanhas (e alguns vulcões) esconde vastas redes de túneis. Um viajante experiente sabe utilizar estes atalhos para cruzar montanhas com mais rapidez, embora o risco de encontros com monstros seja maior.

A fauna é composta principalmente por animais atrozes — versões maiores e mais agressivas de animais comuns. O mais conhecido representante desta família é o lobo medonho, que também existe em outras regiões da ilha. Ratos, leões e ursos atrozes também são recorrentes.

Por incrível que pareça, feras atrozes estão entre as criaturas menos perigosas na região. Insetos e lagartos gigantes perambulam pelas montanhas e túneis em busca de presas, e por sua vez servem de alimento para seres ainda maiores. Monstros como quimeras, mantícoras, trolls e até dragões fazem aqui seus covis.

Povos humanoides — kobolds, orcs e gigantes — habitam as montanhas. Muitos formam grupos de saqueadores, matando e pilhando todos em seu caminho. Outros erguem aldeias fortificadas, enquanto outros ainda ocupam cavernas e túneis. Raramente formam grandes cidades ou nações, pois vivem sempre em guerras tribais.

REINO DAS TORRES

Cidades destroçadas formam a maior parte do Reino das Torres. Independente de sua função no passado, hoje não passam de masmorras com quilômetros de extensão, abrigando todos os tipos de monstros e tesouros em suas incontáveis câmaras e corredores. Embora a natureza esteja aos poucos retomando seu território, o Reino das Torres é um lugar amaldiçoado.

Mesmo em ruínas, as estruturas darash são colossais, como moradias de gigantes. Salões com dez metros de altura, torres metálicas alcançando as nuvens, muralhas capazes de barrar rios, florestas de tubulações emaranhadas, estradas onde vinte pessoas poderiam marchar lado a lado. Há estátuas do tamanho de castelos, castelos do tamanho de cidades, cidades do tamanho de montanhas. Um viajante pode caminhar entre as ruínas por dias, semanas ou meses, sem que o horizonte jamais deixe de ser tomado por pedaços de muralhas e chaminés.

Estudiosos moreau não conseguem entender onde os darash conseguiram tanta matéria-prima — simplesmente não havia rocha e metal suficientes na região. É evidente que o Povo das Torres dominava técnicas de construção inimagináveis. Mas, se o preço para erguer tais colossos arquitetônicos é a devastação do mundo ao redor, é melhor que essas técnicas sejam esquecidas para sempre.

As ruínas mudam de aparência conforme a região. Em alguns pontos encontramos muralhas mais altas e espessas, tão impressionantes que caberiam vilarejos moreau inteiros sobre elas. Em outros, há infindáveis labirintos de tubulações por onde passariam baleias. Algumas cidades parecem quase inteiramente tomadas por máquinas arruinadas, devoradas pela ferrugem; outras demonstram ter sido antigas habitações, com torres capazes de abrigar milhares de pessoas.

O senso estético darash diz muito sobre esse povo. Sua arquitetura era opulenta, ambiciosa, formada por construções muito maiores que suas (prováveis) necessidades. Suas torres tentavam alcançar os céus — ou tomá-los, diriam alguns. Suas inscrições parecem contar histórias de progresso e guerras. Suas estátuas, invariavelmente imensas, retratam humanos que empunham armas ou ferramentas. É comum também encontrar estátuas dedicadas a inimigos vencidos, humilhados, acorrentados ou torturados: a raça maligna tinha prazer em observar o sofrimento de suas vítimas.

A maior parte dos moreau prefere manter distância do lugar funesto, mas nem todos. Apesar das advertências dos religiosos, muitos acadêmicos estudam os darash e sua cultura — seja para evitar seus erros, seja para aprender com sua ciência. Aos

poucos, estudiosos estão desvendando os segredos de suas armas de pólvora e servos mecânicos. Alguns inventores insistem que tais instrumentos podem ser empregados com sabedoria para tornar o mundo melhor; outros, temendo enfurecer os deuses, rejeitam com todas as forças o "conhecimento maldito". O ladino **Cliff la Volpe**, um herdeiro da raposa banido de Laughton injustamente (segundo ele), diz ser capaz de guiar grupos de aventureiros por algumas dessas ruínas. Contudo, ninguém conhece suas verdadeiras intenções...

As ruínas darash escondem segredos sem fim. Muitos moreau, sobretudo os adoradores dos Irmãos Selvagens, concordam que esses segredos são terríveis e devem continuar enterrados. Mesmo assim, aventureiros armados com pistolas ou obedecidos por servos mecânicos são cada vez mais comuns...

GUILDAS & ORGANIZAÇÕES

O CONSELHO DRUIDA

O Conselho Druida comanda Luncaster desde os primórdios da civilização. Na verdade, os próprios druidas tornaram a civilização possível.

Considerados homens e mulheres santos por sua ligação mágica com a natureza, quase todos os druidas estão de alguma forma ligados ao Conselho. Seus membros até hoje fazem grandes reuniões e cultos privados, abertos apenas a outros druidas. Durante esses encontros, os sacerdotes fazem relatórios sobre suas respectivas comunidades e também realizam oferendas aos Irmãos Selvagens.

O Conselho é uma organização intrincada, com numerosas camadas. Seus membros mais inferiores na hierarquia são os iniciados. Mais tarde, estes adquirem o título de druida, sendo que pode haver apenas nove deles no Conselho. Cada druida é servido por três iniciados.

Acima dos druidas estão três arquidruidas, todos servidos por três iniciados. Acima deles está o Grande Druida, servido pelos três arquidruidas. E acima de todos está o Druida Venerável, líder máximo do Conselho. Ele pode requisitar quaisquer outros druidas para lhe servir — geralmente preferindo iniciados, em respeito às aspirações humildes.

Em algum momento o Druida Venerável se torna um Hierofante e abandona o Conselho. Seu destino então é incerto: dizem que Hierofantes se tornam emissários ou companheiros pessoais dos Irmãos Selvagens.

Em geral não há disputas de poder entre os membros do Conselho: os próprios druidas abdicam de suas posições e escolhem um sucessor entre seus pupilos, quando estão cansados ou não se sentem mais aptos a comandar. Todo druida entende que, na natureza, tudo tem seu alvorecer e seu anoitecer.

A atual Druida Venerável e regente de Luncaster é Sophia Raziel, que assumiu o posto ainda jovem. Em muitos anos, Sophia é a primeira druida não herdeira a ocupar este cargo.

OS DARASH

A parte leste da Ilha Nobre foi outrora verdejante e selvagem como a região oeste. Hoje, quase toda a sua extensão é formada por ruínas gigantescas, de uma civilização felizmente extinta.

Como humanos que eram, os darash cresceram, guerrearam e conquistaram. Seus vilarejos bárbaros logo eram castelos murados, e logo mais cidadelas fortificadas. Descobriram a força do vapor e o poder destruidor da pólvora, erguendo uma vasta civilização industrial. Inventaram armas de fogo, engenhos mecânicos e máquinas de guerra, muitas delas na forma de grandes monstros metálicos. Então destruíram ou escravizaram todas as raças e povos vizinhos.

Os darash jamais aprenderam a conjurar magia, pois acreditavam que esse poder vinha dos deuses — e eles odiavam deuses, demônios e quaisquer outros seres mágicos. Motores a vapor moviam sua sociedade, derrubando árvores e erguendo blocos de pedra para suas torres. Servos mecânicos de muitos tipos circulavam pelas ruas, realizando trabalho braçal ou atuando como guardas e soldados.

Mas a sociedade darash cresceu de forma desordenada, gananciosa. Sem respeito aos deuses e suas criações, levaram todos os outros seres à extinção. Os recursos naturais de suas terras estavam escasseando. Os animais estavam morrendo, as florestas definhavam, as águas eram contaminadas.

Os darash precisavam de novas terras para sugar. Vieram para Moreania, ocupando sua porção leste. O Povo das Torres avançou como uma praga, devastando e conspurcando, cobrindo planícies e matas com suas cidades. Logo suas fronteiras tocavam as inóspitas Montanhas de Marfim. O Reino das Torres ameaçava vencer as montanhas e devorar as macias áreas selvagens que se sabia existir a oeste.

Antes que isso pudesse acontecer, veio o apocalipse. O avatar de Megalokk ergueu-se em meio às montanhas e atacou os darash. Mesmo com suas tropas armadas com rifles, seus canhões imensos e

suas máquinas de combate, o Povo das Torres não foi adversário para o Deus-Monstro em pessoa. De suas muitas cabeças vinham baforadas de chamas brancas que varriam cidades inteiras — aqueles abrigados em fortificações apenas levaram mais alguns momentos para morrer. Em seis dias, os darash estavam extintos.

Desde então, os darash não voltariam a ser vistos. Contudo, uma vez que chegaram de terras desconhecidas, não é impossível que retornem. Ou ainda, sobreviventes talvez existam no Reino das Torres, tramando sua vingança em segredo.

Os Lordes das Torres

Ninguém governa o Reino das Torres. O mais próximo que podemos chamar de comunidades ou sociedades são grupos formados por zumbis sem mente ou meios-golens yidishan insanos. Um ocasional fantasma, múmia ou lich controla seu próprio castelo ou cidadela. No entanto, três figuras poderosas exercem influência significativa sobre o reino em ruínas.

Ameena Anom'lie, a Doutora Louca, governa a cidadela viva Zuggt. Décadas de experimentos perigosos distorceram corpo e mente da pesquisadora depravada, transformando-a em algo mais (ou menos) que humano. Verdadeira fonte de infecção, seu simples toque transforma qualquer criatura natural em um monstro aberrante. Hoje, Ameena cerca-se de aberrações monstruosas como soldados e servos.

Marechal Hecatom, antigo comandante de tropas darash, liderou um ataque frontal contra Morte Branca — quando seu aparato voador recebeu uma baforada de chamas. O guerreiro teve morte instantânea, mas sua vontade era férrea: retornou como um vulto flamejante, um esqueleto envolto em chamas sobrenaturais. Sediado na cidade-fortaleza Argondar, hoje comanda a maior legião de mortos-vivos no continente.

Bunkman Berenwocket controla a cidade-máquina de Steelcog, cujas chaminés imensas ainda expelem imundície fumegante. A sobrevivência desta cidade ao ataque de Morte Branca é ainda um mistério; suspeita-se que a cidade inteira seja um golem gigantesco. Em seu interior, o inventor Berenwocket governa uma grande população de meios-golens — possivelmente o mais próximo que resta da sociedade darash original.

Os três "Lordes das Torres" são todos muito antigos e poderosos, possivelmente os seres mais perigosos em toda a Ilha Nobre. Loucos ou sedentos por poder, eles travam constantes disputas de território entre si, o que é uma felicidade para os Reinos; unidos, estes vilões jamais poderiam ser derrotados.

Aventuras

Os desafios confrontados por aventureiros em Moreania dependem muito da região visitada. Os Reinos propriamente ditos, a oeste, são formados por comunidades isoladas, separadas por quilômetros de terras selvagens. A maior parte do território permanece inexplorada, repleta de florestas escuras, cavernas misteriosas e ruínas desconhecidas. Algumas parecem vestígios de grandes cidades, enquanto outras, menores, não mostram nenhuma função aparente. Todas têm algo em comum: são repletas de entalhes e inscrições, formando algum tipo de escrita antiga. São os mesmos sinais existentes na misteriosa Cidade Suspensa de Prendik. Ninguém faz ideia de quem teria construído tais estruturas. Mas muitas delas, hoje, servem de covil para humanoides e monstros.

Nas brutais Montanhas de Marfim, qualquer coisa pode ser devorada por alguma coisa maior. Nas proximidades do covil de um grande dragão haverá hordas de kobolds e monstros meios-dragões. Um feudo demoníaco por perto é sinal de demônios e abissais. Em território de gigantes, haverá ogros e outros humanoides brutais. Longe destas áreas "habitadas" existe a luta por território travada por animais atrozes, insetos gigantes, lagartos-trovão e outras bestas gigantescas.

Por fim, o Reino das Torres é lar de monstros diversos — em comum, quase todos têm sua completa incompatibilidade com a vida natural. Mortos-vivos são uma praga; toda a raça darash morreu de forma violenta nas chamas de Morte Branca, ou pereceu em agonia lenta por fome ou doença. Em qualquer dos casos, o povo maligno que odiava seus deuses não teve sua passagem para o além-túmulo permitida (ou desejada); é possível que existam milhões de mortos-vivos darash em meio às ruínas.

Golens são outra ameaça constante. Antigos servos dos darash, foram feitos para durar e muitos deles ainda são operacionais. São cobiçados por aventureiros, devido aos altíssimos preços que atingem. Infelizmente, a reação de um golem reativado é sempre imprevisível. Meios-golens, por outro lado, são quase sempre assassinos insanos — resultado do processo que transformou seres humanos em construtos.

Quase todos os demais habitantes da região são monstros aberrantes, criados por outros monstros (como a Doutora Louca) ou formados a partir da imundície. Limos e gosmas são comuns, formando grandes colônias. Plantas monstruosas crescem nas escassas florestas. Horrores com tentáculos e mandíbulas gotejantes de muco aguardam nas ruínas, esperando pela chegada do próximo grupo de aventureiros.

DOHERIMM

A MONTANHA DE FERRO

Doherimm é o glorioso Reino dos Anões, localizado em um complexo de câmaras subterrâneas que se espalham abaixo de boa parte do continente norte. O caminho para Doherimm é conhecido apenas pelos anões — e eles não revelam esse segredo a nenhum forasteiro.

Sem o ciclo do dia e da noite, com rocha fazendo as vezes de céu, vivendo para trabalhar seu metal e defender seus túneis, os anões existem em uma versão particular de Arton.

HISTÓRIA

Cada raça do mundo subterrâneo tem sua própria história. Contudo, a raça que mais mantém registros históricos, e cujo passado é mais relevante para o resto de Arton, são os anões. Em Doherimm, a Guilda dos Pensadores divide a história do subterrâneo em nove eras: as Eras da Terra, do Ferro, do Brilho, da Espada, do Céu, do Pacto, da Explosão, da Loucura e da Locomotiva. Cada uma é definida por acontecimentos marcantes, podendo se estender por vários séculos ou por poucos anos.

A PRIMEIRA LUZ

Os anões surgiram da paixão momentânea entre **Heredrimm (Khalmyr)** e **Ayrelynn (Tenebra)** — ou ao menos esta é a versão mais aceita pelos historiadores de Doherimm. O resultado dessa união foi um povo guiado pela retidão, pela disciplina, pelo combate e pelo trabalho… Mas que se sentia confortável na escuridão e tinha uma sombra de malícia, esperteza, teimosia e desobediência. Outra versão afirma que Tenebra tinha inveja das criações de Glórienn e roubou o poder de Khalmyr para criar seu próprio povo. No entanto, esse relato costuma ser repetido apenas pelos mais obstinados devotos do Deus da Justiça.

Seja como for, os primeiros anões despertaram aos pés do Pilar Central na imensa câmara que mais tarde seria a cidade de Doher. Assim que abriram os olhos, enxergaram uma chama ardendo sobre a pedra. A chama deu calor ao povo recém-criado e, nunca extinta, serviu a muitos propósitos desde então.

Aos poucos, os anões começaram a mapear seu lar, que até então pensavam ser o mundo inteiro, e deram-lhe um nome: **Doherimm**. Travaram contato com seus primeiros vizinhos civilizados: as medusas, deixadas no subterrâneo por Megalokk para destruí-los, e os gigantes do fogo, que viviam num nível inferior. Em vez de guerrear contra as medusas, os anões tiveram com elas relações amistosas, frustrando os planos do Deus dos Monstros. Já os gigantes eram temidos, mas extraordinários. Tinham a chama dentro de si e já eram capazes de fabricar e utilizar armas como espadas e machados.

Mas o povo de Khalmyr e Tenebra logo os superou. Tomada por uma inspiração fervorosa, uma anã extraiu minério de dentro da terra e jogou-o na Chama Perpétua. Bateu os pedaços de metal e viu que era capaz de moldá-lo, assim descobrindo o ferro e forjando o primeiro machado. Ficaria para sempre conhecida como **Duntara, a Ferreira**.

Duntara espalhou seu conhecimento e os anões descobriram meios de utilizar o poder do fogo sem de-

pender da Chama Perpétua. Construíram as primeiras forjas e sua manufatura evoluiu com rapidez. Se fossem apenas cria de Khalmyr, poderiam ficar satisfeitos e reverenciar e respeitar a Chama. Sendo também filhos de Tenebra, usaram-na em proveito próprio.

A DESCOBERTA DO MUNDO

Enquanto seus irmãos se dedicavam à forja, o explorador anão **Falixor** resolveu impulsionar a raça de outra forma. Viajou por anos, até que encontrou algo curioso: um brilho que julgou ser uma nova chama, ainda maior que a primeira. Contudo, ao seguir em sua direção, foi confrontado com o horror da superfície aberta e incompreensível. A luz intensa era o sol e, ao vê-lo, Falixor ficou cego.

Mesmo sem enxergar, Falixor não ficou perdido. Guiado por um instinto sobrenatural que nenhum anão sabia ter, encontrou o caminho de casa — o **caminho para Doherimm**. Quando enfim voltou ao lar, a história de sua jornada se espalhou. Talvez por causa disso formou-se o pacto racial que dura milênios: nenhum anão jamais revela a outros povos o caminho para Doherimm.

Embora o segredo permaneça até hoje, o medo não duraria para sempre. **Glorisuk, o Destemido**, era um paladino que cultuava o conceito de bondade como um todo. Ele sentia que havia um deus bondoso lá em cima. Sob as vaias do resto de seu povo, empreendeu a segunda jornada. Enxergou o brilho fulgurante, mas não correu em direção a ele. Passou longas semanas em oração e meditação, deixando que seus olhos se acostumassem com a luz. Quando enfim emergiu, foi recompensado pela visão de Azgher e da superfície.

O paladino voltou a Doherimm com a notícia e, durante toda sua vida, guiou expedições, até que toda a raça anã se convenceu de que era possível viajar até a superfície sem perder a visão. Curiosamente, a cada expedição diminuía o tempo necessário para se acostumar à luz do sol, mesmo para quem nunca a havia testemunhado, até que já não era mais necessário tempo nenhum. Os anões começaram a se espalhar.

A ARMA E A PROFECIA

Muito tempo depois, surgiu em Doherimm um anão que se destacava de todos. A identidade do visitante só foi compreendida quando um clérigo se prostrou a seus pés e revelou que aquele era Heredrimm.

Heredrimm reuniu os altos clérigos anões, assim como a nobreza de Doherimm, e revelou **Rhumnam, a Espada da Justiça**, a arma pessoal de Khalmyr. Os anões teriam o dever de guardá-la e protegê-la, até que fosse necessária mais uma vez. Heredrimm abençoou todos que estavam lá e partiu.

Enquanto isso, o número de anões na superfície se multiplicava. Com o tempo, formaram comunidades permanentes. Muitos passaram a considerar aquela terra como seu novo lar, algumas gerações chegaram a nascer sob o céu aberto. Boa parte do que os artonianos conhecem sobre a cultura anã foi sedimentada nesta era.

Contudo, a presença anã no **sobremundo** não iria durar. No ano 809, o profeta **Wordarion Thondarim** teve uma visão catastrófica — no céu aberto do sobremundo, surgiam nuvens de tempestade. Ele viu a extinção da raça anã e emergiu do transe com apenas uma certeza: os anões deveriam voltar ao subterrâneo.

A visão foi considerada verdade absoluta e todos os recursos do povo anão foram dedicados a encontrar e chamar de volta seus filhos na superfície. Seguiram-se décadas de trabalho duro para expandir Doherimm, de forma a abrigar os recém-chegados, e mais uma vez os anões se uniram em suas majestosas cavernas.

Séculos depois a profecia seria interpretada: de acordo com os estudiosos atuais, Wordarion Thondarim teria vislumbrado a chegada da Tormenta.

AMIGOS E INIMIGOS

Pouco depois que os refugiados de Lamnor se assentaram ao redor da estátua de Valkaria, uma caravana liderada pelo aventureiro humano **Folk Steelheart** fez um acampamento temporário perto de uma das principais entradas de Doherimm. Sua presença foi notada por guardas anões. Seu comandante, o impetuoso **Bannuk Brakson**, tomou uma decisão inesperada: emergiu do subterrâneo com uma comitiva para avaliar os recém-chegados.

Para surpresa de todos, o encontro foi cordial. Os humanos respeitaram o segredo sobre as terras subterrâneas e, mesmo sem um reino próprio, ofereceram ajuda aos doheritas. Em troca, os anões lhes presentearam uma relíquia inestimável: **Zakharin**, o machado do antigo herói anão **Zakharov**. Ninguém sabe a razão de tamanha generosidade, mas dizem os boatos que Bannuk Brakson era um devoto de Nimb e deixou que o acaso determinasse sua reação… Seja como for, os humanos decidiram fundar seu reino ali mesmo.

Contudo, os humanos demoraram a entender o que era Doherimm. O encontro ocorrera perto da **Montanha de Ferro**, nas Uivantes. Assim, eles presumiram que a montanha *era* o reino e passaram a chamá-lo assim. Os anões, por sua vez, gostaram do epíteto e o tomaram para si como uma honraria.

A amizade com o reino de Zakharov impulsionou as relações diplomáticas de Doherimm com o que viria a ser o Reinado. O então **Rei Rodir Hammerhead II** chegou a conhecer Roramar Pruss e, mais tarde, assinou o **Tratado da Espada e da Forja** com o Rei-Imperador Wortar I, garantindo que, em caso de necessidade, Doherimm e o Reinado iriam se ajudar. Várias construções importantes dos humanos, como o Castelo da Luz e o próprio Palácio Imperial de Valkaria, tiveram participação de engenheiros anões. Alguns humanos chegaram a ser levados (vendados e sem conhecer o caminho) às cidades de Khalandir e Thoranthur.

O ano de 1203 traria mais uma virada.

O que parecia ser uma visita dos pacíficos mycotann à cidade de **Kharadantur** se provou uma armadilha. Esses seres estavam sendo controlados mentalmente pelos finntroll e atacaram numa onda suicida, matando inúmeros anões pela força dos números. Logo em seguida, os finntroll se revelaram quando o **Império Trollkyrka** enviou suas forças em massa contra a cidade. A agressão unilateral e traiçoeira devastou a cidade e deu início à guerra entre Doherimm e Trollkyrka, que alguns chamam de **permaguerra**. Quase ao mesmo tempo, um incidente diplomático com Zakharov fez os anões cortarem relações com o reino humano.

A natureza exata desse incidente (e a razão pela qual Doherimm não pediu ajuda contra os finntroll) é motivo de controvérsia. Há quem questione a "coincidência" desses eventos, afirmando que a rusga foi uma intriga finntroll. Assim, pela segunda vez os anões conclamaram todos de seu povo que estavam na superfície, explorando os confins do subterrâneo ou mesmo envolvidos em outras atividades em Doherimm — foi o **Chamado às Armas**. Todos os anões deveriam participar do esforço de guerra, de uma forma ou de outra.

Primeira Vitória

Na superfície, a pedra-de-fumaça, matéria-prima para a fabricação de pólvora, já tinha sido descoberta. Alguns armeiros anões tiveram contato com essa nova tecnologia. Contudo, a pólvora era proibida no Reinado e o rei de Doherimm relutou em permitir seu uso. Num ato de rebelião, enormes facções do exército anão armaram um motim, lideradas pela Guilda dos Armeiros e pela Guilda dos Mineradores. Fizeram uma armadilha colossal para os finntroll, atraíram-nos para uma zona já preparada e detonaram três explosões terríveis, fazendo seções inteiras de Doherimm desabar, mas massacrando boa parte do exército inimigo. Muitos anões morreram, servindo de iscas — todos voluntários.

Doherimm

Nome Oficial: Confederação das Guildas de Doherimm.

Lema: "A Justiça de Heredrimm sob o Manto de Ayrelynn".

Brasão: corte octógono.

Gentílico: doherita.

Capital: Doher.

Forma de Governo: conselho de guildas.

Regente: oito grão-mestres das guildas.

População: 3.000.000.

Raças Principais: anões, medusas, tritões, trogs, osteon, mycotann.

Divindades Principais: Heredrimm (Khalmyr), Ayrelynn (Tenebra).

A assim chamada **Batalha dos Três Terremotos** garantiu vitória (ao menos temporária) para os anões, mas a insubordinação das guildas e o aterrorizante poder destrutivo da pólvora solidificaram sua proibição. A história humana registra esta data como o fim da guerra, mas os anões conhecem a verdade. Os dois povos não podem conviver. Enquanto houver Trollkyrka, a guerra não terá fim.

A honra anã sofreu mais um duro golpe quando o assassino conhecido como **o Camaleão** achou o caminho para Doherimm, roubou a espada Rhumnam e fugiu sem ser notado, então vendendo o artefato para

o algoz da Tormenta **Crânio Negro**. O **Rei Thogar Hammerhead** trouxe ao subterrâneo o cavaleiro humano **Orion Drake** e o armeiro anão **Ingram Brassbones**, que fora banido por fabricar armas de pólvora, e pediu que recuperassem a arma. Os dois cumpriram a tarefa, mas Ingram fez questão de afrontar os tradicionalistas: reforjou Rhumnam como uma espada-pistola, para sempre inserindo um toque de rebeldia no símbolo máximo de rigidez e autoridade.

Por mais que a coroa e o clero de Heredrimm tentassem esconder, a informação era grandiosa demais. Aos poucos, começou a correr o boato de que Rhumnam estava diferente. Aos poucos, começou-se a admirar o armeiro renegado. Aos poucos, as guildas começaram a notar que a estrutura de poder existente se opusera a *todas* as técnicas e pessoas que haviam ajudado os anões nos últimos séculos.

Revolta

Em 1410 foi feita a primeira viagem da **Grã-Locomotiva**, um veículo sobre trilhos puxado por um sofisticado motor, carregando vagões. Foi como se alguém houvesse virado uma chave. Todos os avanços científicos dos últimos séculos culminavam num prodígio inédito no mundo todo, um meio de ligar diferentes pontos do reino sem necessidade de magia ou guias. Subitamente, os doheritas se sentiram mais unidos, mais próximos. As guildas foram exaltadas… e a coroa pagou o preço de sua atitude retrógrada.

A **Revolta das Guildas** foi um misto de greve geral, série de atentados, incidente diplomático, embargo comercial e guerra urbana. Os boatos que chegaram à superfície falavam de uma guerra religiosa entre devotos de Khalmyr e Tenebra, mas era algo muito mais complexo.

Thogar Hammerhead foi deposto e exilado, e toda a nobreza perdeu seu poder intrínseco. As guildas tomaram o controle, transformando Doherimm em uma oligarquia industrial, uma terra controlada por interesses econômicos de grandes corporações de ofício. Apenas Vectora pode rivalizar com uma das guildas anãs em termos de poder político. A própria nobreza passou a ser uma guilda — a Guilda dos Nobres. E assim Doherimm deixou de ser um reino. Agora é uma **Confederação de Guildas**.

Geografia

Falar em "mundo subterrâneo" é uma simplificação — cada camada do subterrâneo é uma **"caverna-mundo"**. Embora em geral cada uma não tenha tanta variedade de povos e paisagens quanto o sobremundo, elas se tornam mais exóticas e bizarras quanto mais distantes da superfície.

Doherimm é a única civilização da primeira camada. Os anões definem as únicas fronteiras oficiais de suas terras como as fendas que dão acesso ao segundo nível. Algumas das maiores passagens para o Reino dos Anões (conhecidas apenas por eles) localizam-se perto de Triunphus e de Valkaria, sendo também fronteiras oficiais. Havia uma passagem em Zakharov, mas foi colapsada. De resto, para os doheritas toda a primeira camada do subterrâneo artoniano é seu domínio por direito.

Recentemente foi aberta a primeira passagem acessível para habitantes da superfície, perto da cidade de Giluk, nas Uivantes — a única fronteira oficial conhecida por não anões. Mais uma mudança ousada das guildas, isso significa que um forasteiro pode solicitar uma autorização para entrar no subterrâneo, então ser submetido a uma rigorosa triagem. Caso seja aceito, fica inicialmente restrito apenas à cidade de **Thagaramm**, construída exclusivamente para servir como posto de comércio. Em alguns casos, os anões concedem a forasteiros direito de passagem ao resto de Doherimm, mas nunca revelando o caminho e sempre sob supervisão.

Os túneis são labirínticos para outros povos — há muitos perigos naturais e, ao longo dos séculos, os anões instalaram centenas de armadilhas próprias. De alguma forma, o subterrâneo impede que magias sejam usadas para transportar ou guiar um forasteiro. Inúmeras criaturas habitam as passagens, atuando como guardiãs naturais. Um exemplo é a aranha beijo-de-Tenebra, cujo veneno é letal para um habitante do sobremundo, mas inofensivo para anões. Um anão não precisa ser treinado ou educado para evitar esses perigos: simplesmente é capaz de reconhecer os caminhos e notar as armadilhas, como um sentido inato.

O clima da primeira camada é em geral ameno. Existem muitos lugares permanentemente frios e úmidos, além de poucas zonas de calor e ar seco próximas de fendas que dão acesso ao segundo nível. As paisagens mais comuns são ermos rochosos, florestas de fungos, rios subterrâneos, pilares, colinas, fendas, túneis e paredões. Precipitações são muito raras, causadas por circunstâncias complexas e imprevisíveis. A ausência do sol e do ciclo de dia e noite causa angústia e desolação aos visitantes da superfície, mas não afeta a vida subterrânea. De maneira similar, o teto pedregoso e onipresente gera nos visitantes uma sensação de opressão e claustrofobia, enquanto os nativos sentem-se protegidos e tranquilos.

POVO & COSTUMES

Por muito tempo, os anões formaram quase a totalidade da população de Doherimm. Contudo, aos poucos a Confederação vem sendo habitada também por medusas, tritões e mycotann.

A mentalidade anã é um retrato do conflito eterno entre Khalmyr e Tenebra que existe em seu âmago. Costumam ser muito **disciplinados, trabalhadores e honestos** — mas também amam boa bebida, são extremamente inventivos e por vezes gostam de achar "brechas" nas regras. Mais de um habitante do sobremundo já disse que se pode conhecê-los através da **ópera anã**, uma forma de arte muito característica deste povo. Em um espetáculo de ópera anã, os atores são sérios e as histórias tratam de temas épicos, mas há emoção extrema e é comum que a plateia chore copiosamente. Um doherita típico não tem vergonha de sentimentalismo eventual.

Existem duas coisas que vão contra a personalidade de quase todos os anões: **mentira** e **preguiça**. Anões nem sempre são francos, claro. Mas tentam de todas as formas ignorar uma pergunta inconveniente, esconder a verdade ou apenas evitar falar explicitamente algo que *sabem* ser falso. Da mesma forma, quando um anão não quer fazer certa tarefa, arranja outra que tome seu lugar ou apenas diz explicitamente que se recusa. Procrastinar ou fazer um serviço pela metade ("mentir" para si mesmo) é algo dificílimo para a maioria dos anões.

Vários habitantes da superfície acham que os anões são gananciosos ou avarentos, mas isso não é exatamente verdade. Desde a Revolta das Guildas, Doherimm é basicamente regido por dinheiro. Contudo, o dinheiro é visto como um símbolo concreto de que algo tem boa qualidade ou é fruto de muito esforço. Muitos anões aceitam "moedas" de outras raças do subterrâneo que não têm valor para eles, pois o simples ato de receber algo em troca de um produto lhes traz orgulho. Anões *odeiam* barganhar e quase nunca inflam os preços de seus produtos.

Embora não sejam sanguinários, os anões convivem de perto com a guerra. Hoje em dia aceita-se que não existe possibilidade de convivência com o Império Trollkyrka. Talvez demore dez anos, talvez mil... Mas, mais cedo ou mais tarde, um dos lados vai destruir o outro.

RELIGIÃO SINCRÉTICA

Durante a maior parte da história de Doherimm, a religião dominante era a igreja de **Heredrimm** (Khalmyr). O Alto Clérigo de Heredrimm, **Handhur Heavystep**, era uma das maiores autoridades do reino antes da Revolta das Guildas, tomando decisões estatais em conjunto com o rei.

Mas sempre houve culto a **Ayrelynn** (Tenebra), embora os mais tradicionalistas torcessem o nariz. A maioria dos sábios admite que a influência da Deusa das Trevas é necessária para desafiar as tradições e avançar a cultura e a tecnologia anãs. Até há pouco tempo, clérigos de Ayrelynn eram vistos com desconfiança, mas considerados necessários. Contudo, desde a Revolta das Guildas o culto a Ayrelynn ganhou peso e importância. Hoje em dia é uma força cultural tão grande quanto a Igreja de Heredrimm.

Kheloramm Achafiada, Grão-Mestre da Guilda dos Cervejeiros

Barbas Anãs

Anões de todos os sexos e gêneros cultivam suas barbas desde cedo, demonstrando orgulho quando crescem longas e cheias. Alguns consideram que mostrar o rosto é um ato de rebeldia — "mania de jovens que querem aparecer". A preferência por usar barba diz muito sobre o grau de tradicionalismo ou progressismo de um anão.

No entanto, certos setores de algumas guildas já notaram vantagens práticas em fazer a barba. Armeiros que lidam com pólvora às vezes a mantêm curta para impedir que se incendeie, enquanto alquimistas que usam máscaras de proteção descobrem que elas se ajustam melhor sem uma profusão de pelos no caminho.

Apesar disso, um presente comum para recém-nascidos continua sendo um preparado alquímico para estimular o crescimento da barba e um pequeno pente.

O Caminho para Doherimm

O conhecimento dos anões sobre a localização de seu reino e o segredo que o envolve são mais do que tabus, juramentos, efeitos mágicos, instintos ou travas psicológicas. Como os anões conhecem o lugar *exato* onde despertaram pela primeira vez, a maioria acredita que Doherimm faça parte de sua essência. Assim, eles sempre seriam capazes de voltar para casa. Isso não significa que nunca se perdem ou mesmo que sejam especialmente bons em vencer labirintos. O caminho para Doherimm apenas está dentro de todos, mesmo aqueles que não nasceram na Montanha de Ferro.

Algo ainda mais complexo é o segredo sobre o caminho. Não existe um meio comprovado de arrancá-lo. Vários anões já tentaram revelar o caminho, por vários motivos, apenas para descobrir que não conseguem. Os mais românticos afirmam que "amor verdadeiro" ou as mais profundas formas de amizade permitem que um doherita quebre o tabu. Seja como for, o caminho para Doherimm é algo que conforta todos os anões, uma parte fundamental de sua identidade. Anões banidos da Montanha de Ferro passam por um ritual e **perdem o caminho** — uma das punições mais severas deste povo. Um anão que tenha perdido o caminho para Doherimm é tomado por uma intensa sensação de vazio que nunca vai embora. O mundo para sempre parecerá aberto demais, sem indicações, vago e incerto.

Governo

O governo de Doherimm é formado pelas **Oito Guildas**. Todos os anões pertencem a alguma guilda. Aqueles que não têm uma profissão definida são considerados aprendizes da guilda de um parente próximo. Pessoas verdadeiramente à margem da sociedade (criminosos, eremitas e outros) são raras. Chamados de **sem-guilda**, esses doheritas costumam ser ignorados, pois não contribuem em nada com a confederação e nem se permitem ser protegidos por ela.

Os **oito grão-mestres** tomam todas as decisões mais importantes em um conselho, enquanto as decisões menores ficam a cargo de subordinados. A administração local é feita pela Guilda dos Nobres, mas qualquer área que empregue muitos anões de uma determinada guilda acaba sendo governada por seus membros. Embora ainda se fale em "cidadãos de Doherimm", na prática todos na confederação são empregados, funcionários, parceiros e clientes. Poder político está firmemente atrelado a competência técnica, sucesso comercial e dedicação ao trabalho.

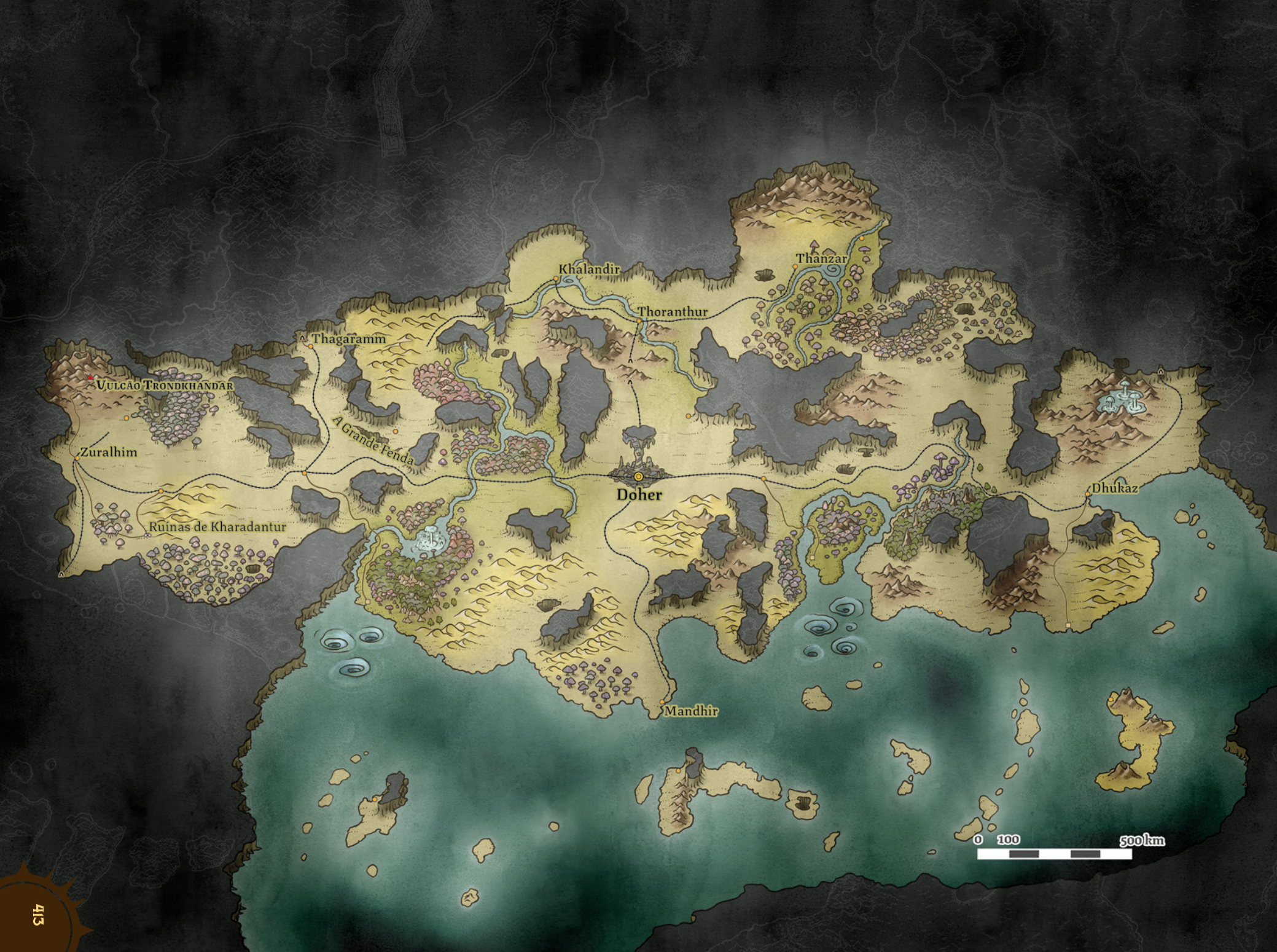
Locais Importantes

Doher (Capital)

Doher, chamada pelos anões de "o Berço" e "Pilar do Mundo", é a capital da confederação, o local onde a raça anã despertou e o exato centro geográfico da primeira camada do subterrâneo. De Doher partem túneis e estradas de ferro para todas as cidades de Doherimm. Doher é de uma beleza arquitetônica ímpar — os prédios se fundem às paredes; cachoeiras e rios subterrâneos se integram ao planejamento urbano; estalactites ornamentadas pendem de tetos tão altos que parecem um céu próprio. Túneis escavados na rocha ligam diferentes partes da cidade, enquanto pontes elegantes de pedra polida cruzam abismos gigantescos.

O **Pilar Central**, formado pela junção de uma estalagmite e uma estalactite, é visível de quase qualquer ponto da cidade e é a maior construção conhecida do mundo subterrâneo. Em seu interior fica o Palácio Real, agora rebatizado como **Palácio das Oito Lojas**, onde se localizam as residências dos oito grão-mestres, além de sedes secundárias de cada uma das guildas. Foi aos pés do Pilar Central que a centelha da vida emergiu das trevas — e a **Chama Perpétua** continua ardendo até hoje, num altar protegido por guardas, paladinos, clérigos e voluntários.

Em Doher localizam-se os dois maiores templos da confederação: o **Templo da Luz Soberana**, de Here-


Khalandir
Thanzar
Thoranthur
Thagaramm
Vulcão Trondkhandar
A Grande Fenda
Zuralhim
Doher
Dhukaz
Ruínas de Kharadantur
Mandhir
0
100
500 km

drimm, e o **Templo das Trevas Eternas**, de Ayrelynn. Há alguns anos o Templo das Trevas Eternas parecia estar decaindo, mas depois da Revolta da Guildas experimentou uma nova explosão de popularidade. Também na capital há o **Calabouço**, uma enorme prisão escavada numa estalagmite, onde ficam encarcerados os criminosos mais perigosos de Doherimm. Entre eles há apenas um não anão: o humano **William Lostgrief**. Os anões se recusam a falar sobre qual seria o crime do detento. Curiosamente, ele já está aqui há mais tempo do que seria natural para um humano…

O **Muro Histórico** é um imenso painel ladeando as principais vias e circundando boa parte da cidade. Sempre em evolução, é uma série de ilustrações, símbolos e textos em baixo-relevo, contando toda a história da raça anã. A **Gruta de Rhumnam**, uma caverna acessível apenas através de uma passagem oculta, então por uma série de túneis labirínticos, contém um altar onde repousa a Espada da Justiça, agora modificada como uma lâmina-pistola. O artefato é guarnecido o tempo todo por paladinos que, à primeira vista, parecem estátuas. Também a protege **Ghoharimm, o Guardião Invisível**, uma fera ancestral de natureza desconhecida, designada pelo próprio Heredrimm.

Doher possui incontáveis tavernas, casas de ópera, oficinas, quartéis… É uma metrópole agitada e em franca expansão. As marcas da Revolta das Guildas ainda estão aqui, mas o interesse industrial e comercial do novo governo garante que nada disso atrapalhe o progresso.

Thagaramm, a Cidade Intermediária

A comunidade mais recente (e uma das mais vibrantes) de Doherimm é Thagaramm, um enorme posto comercial construído após a Revolta das Guildas como um ponto de contato entre o sobremundo e o subterrâneo. Embora seja parte da confederação, fica tão próxima à superfície que pode ser encontrada facilmente por outros povos.

Thagaramm é extremamente diversa. Anões ainda são maioria, mas há humanos das Uivantes, minotauros, hynne e demais raças tradicionalmente aliadas dos anões. A cidade é agitada, com uma população flutuante, e tomada por estalagens. Aqui se encontra o **Posto de Controle Subterrâneo**, um quartel fortemente guardado que vigia a única passagem de Thagaramm para o resto de Doherimm, onde candidatos a visitantes são aprovados ou (com muito mais frequência) rejeitados. Verdadeiro portal entre dois mundos, o Posto de Controle também é palco de espionagem, venda de informações, passagem de clandestinos, troca de prisioneiros, receptação de mercadorias e outras atividades ilegais. Contudo, a segurança é estrita: a maior parte dos pretensos espiões, clandestinos e receptadores é apanhada e costuma "desaparecer". Um dos oficiais do Posto de Controle é o anão **Airon Warchief**, um tipo disciplinado que se orgulha de seu detalhismo e de sua pouca paciência com espertinhos. Já a medusa **Anaconda Dante** cumpre seu trabalho de oficial desarmando os forasteiros com piadas e conversa rápida, fingindo ser bem-humorada e inofensiva até que eles revelem suas verdadeiras intenções.

A Grande Fenda

Anos após a Batalha dos Três Terremotos, exploradores anões encontraram uma fenda com dezenas de quilômetros de comprimento e vários metros de largura, cortando boa parte das cavernas e túneis no oeste da confederação. Poderia ser uma formação natural, mas os exploradores relataram sons de construção vindos de algum lugar. A Guilda dos Guerreiros presumiu ser um plano finntroll e estabeleceu fortes ao longo da fenda.

Não se sabe a real profundidade da Grande Fenda. Alguns exploradores já conseguiram determinar que ela passa pela segunda camada do subterrâneo, parecendo se estender até a terceira camada, onde se localiza o Império Trollkyrka. Contudo, investigações sugerem que seja ainda mais profunda, cortando diversas camadas, até pontos desconhecidos. Alguns devotos de Tenebra sugerem que é uma passagem ao reino divino de sua padroeira, acessível para aqueles com coragem suficiente. Outros anões, menos otimistas, temem que leve a reinos divinos mais hostis, a *algo* que existiria no centro do mundo físico ou até mesmo ao Nada.

Vulcão Trondkhandar

Talvez o único vulcão subterrâneo de Arton, o Trondkhandar se ergue numa grande câmara perto da cidade de Zuralhim. Não há registros de erupção, mas ele expelia cinzas com certa frequência, até que um grupo de aventureiros selou a cratera… Mas a solução não foi permanente. Primeiro começou-se a ouvir guinchos estridentes e o ribombar grave de trovões emergindo do vulcão. Depois o selo mágico explodiu, deixando a câmara repleta de fumaça por semanas. Por fim, o Trondkhandar expeliu lava.

Felizmente, Zuralhim foi pouco afetada, pois a lava escorreu em fluxo lento e minguado. Mas os guinchos e trovoadas se transformaram em vozes. Vários anões de Zuralhim relatam ouvir a voz do vulcão, chamando-os para dentro da cratera. Alguns já obedeceram, escalando a montanha e desaparecendo lá dentro. Ninguém sabe o que se esconde dentro do Trondkhandar… ou se é o próprio vulcão que clama por vítimas.

GUILDAS & ORGANIZAÇÕES

Atualmente, nada é mais importante em Doherimm do que as Oito Guildas. Em geral, o treinamento começa ainda na infância, o que significa que o jovem aprendiz provavelmente será iniciado na guilda de seus pais. Contudo, qualquer doherita pode trocar de guilda quando quiser, desde que passe nos testes de iniciação e seja aceito. O clero de Doherimm foi dividido entre todas as guildas após a Revolta. Assim, cada uma conta com seus próprios sacerdotes.

Sendo corporações de ofício e não aristocracias hereditárias, as Oito Guildas podem trocar de liderança com relativa velocidade. O antigo Grão-Mestre da Guilda dos Armeiros, Ghestoff Pohlbuck, foi destituído ainda antes da Revolta, por sua postura tradicionalista — é apenas um exemplo de como essas posições são frágeis.

GUILDA DOS ARMEIROS

Uma das mais influentes, a Guilda dos Armeiros esteve presente em vários pontos importantes da história de Doherimm e seu grão-mestre era um dos poucos que sabia do roubo da espada Rhumnam. Não é de surpreender que tenha sido exilado junto ao antigo rei... Sempre houve um cisma dentro desta guilda — apesar de seu tradicionalismo, costuma atrair espíritos inovadores. Hoje em dia, armeiros que trabalham com pólvora estão em alta e o **Grão-Mestre Sharagg Mith-Kador** é um grande entusiasta da substância.

GUILDA DOS MINERADORES

A mais antiga das guildas, apegando-se a valores antigos e rejeitando inovações. Qualquer projeto ousado que precise passar pela Guilda dos Mineradores (como a escavação de túneis para a Grã-Locomotiva) se torna um pesadelo de burocracia e má vontade. Existe grande desconfiança das outras guildas para com os mineradores, pois eles inicialmente se recusaram a participar da Revolta, juntando-se às outras apenas quando a batalha já estava quase vencida. O atual grão-mestre é **Thargrimm Marmoreiro**.

GUILDA DOS NOBRES

Quando a monarquia foi derrubada, houve discussões sobre o que fazer com a nobreza. Os mais exaltados pediam execuções em massa — mas isso vai contra o princípio anão de defender Doherimm. Assim, vozes mais comedidas prevaleceram e toda a nobreza foi alocada a sua própria guilda, hoje liderada pelo **Grão-Mestre Harneld Kaz-Khalan Achafiada**. Afinal, eles tinham um ofício: a administração.

Como a mais jovem das guildas, esta ainda não se solidificou. Os nobres em teoria devem cuidar da parte administrativa de Doherimm, além da diplomacia externa. Contudo, na prática acabam exercendo funções de liderança. Além disso, poucos anos se passaram desde sua criação e ninguém sabe como responder à pergunta crucial: é preciso ter nascido nobre para estar nesta guilda? Os nobres podem deixá-la? E se um "plebeu" quiser fazer parte?

A Nona Guilda?

Alguns boatos afirmam que existe mais uma guilda em Doherimm: a **Guilda dos Capuzes**, composta de espiões e assassinos, responsável por vigiar o povo e as outras guildas, além de fazer problemas "sumirem". Segundo esses boatos, a Guilda dos Capuzes teria forte presença em Thagaramm, especialmente no Posto de Controle Subterrâneo. Ninguém pode garantir ou desmentir a veracidade disso, talvez nem mesmo os oito grão-mestres. Ou ao menos ninguém está disposto a abrir a boca...

GUILDA DOS PENSADORES

Talvez a mais ampla e abrangente de todas, a Guilda dos Pensadores abriga artistas, escribas, músicos, filósofos, historiadores e inventores ousados. Sob a tutela da **Grã-Mestra Eldora Brasardente**, é conhecida como a guilda menos organizada, mas também a mais inovadora. Absolutamente todas as guildas trabalham com os pensadores em algum momento, seja para planejar alguma inovação, seja para solucionar um problema ético — ou mesmo embelezar uma sede. Esta guilda também é uma das mais rigorosas. Os testes de admissão costumam ser extremamente difíceis e a maioria dos candidatos é rejeitada.

GUILDA DOS PROVEDORES

Várias guildas clamam para si o título de mais gloriosa ou mais importante, mas só uma poderia dizer que é a mais humilde: a Guilda dos Provedores. Mas não o faz, é claro, por pura humildade.

Em Doher, o Muro Histórico ostenta os orgulhosos brasões das Oito Guildas

Liderados pela **Grã-Mestra Shalina Korka'mak**, aqui se reúnem fazendeiros, pescadores, cozinheiros, coureiros e alguns tipos de trabalhadores braçais. Doherimm iria desmoronar se a Guilda dos Provedores parasse de trabalhar por uma semana — de fato, talvez tenha sido sua adesão à Revolta que tenha feito a balança pender. Contudo, muitos anões esquecem que esta sequer é uma guilda. Seus testes de admissão cumprem um papel quase simbólico e os provedores costumam dizer que, se há vontade de aprender e de trabalhar duro, todos são bem-vindos.

Guilda dos Guerreiros

Não é de surpreender que esta guilda tenha enorme influência. Afinal, os guerreiros detêm o poder da força bruta. Todos os soldados de Doherimm são ligados a ela — assim, também não é de surpreender que boa parte tenha se aliado aos nobres no início da Revolta. Todas as guildas têm certo medo da Guilda dos Guerreiros, hoje liderada pelo **Grão-Mestre Huradimm Manto-de-Mitral**. Os armeiros trabalham de perto com eles, mas os nobres são mais alinhados com sua postura. De qualquer forma, todos sabem que é bom ter cuidado... E que nunca é demais saber se defender.

Guilda dos Cervejeiros

Doherimm cairia sem guerreiros e morreria de fome sem provedores, mas quem traz mais qualidade de vida é a Guilda dos Cervejeiros. Responsável não só pela cerveja mas também por todas as bebidas anãs, esta guilda conta com prestígio e liberdade únicos. Se os cervejeiros notam o talento de um anão de outra guilda e desejam-no para si, basta pedir. Se precisam de um grande empréstimo, só há uma pergunta — se o valor é suficiente ou se gostariam de mais alguma coisa. Há alguns anos houve ameaça de que esta guilda fosse dissolvida: três grão-mestres dividiam a liderança e uma discussão fez com que se separassem. A situação foi tratada como emergência nacional, o rei convocou uma conferência com honras diplomáticas e a Guilda dos Cervejeiros foi mantida unida, sob a liderança do **Grão-Mestre Kheloramm Achafiada**.

Embora muitos estabelecimentos da superfície se gabem de servir "cerveja anã", isso quase sempre é uma reserva especial — a "cerveja tipo exportação", indigna de ser consumida por um anão. As *reais* cervejas anãs só saem de Doherimm com permissão especial da guilda. Uma das poucas tavernas com essa honra é a *Terceira Opção*, em Valkaria.

GUILDA DOS CONSTRUTORES

Uma das mais tradicionais, fortemente alinhada aos mineradores, a Guilda dos Construtores abriga engenheiros, arquitetos e pedreiros, além de ferreiros e fabricantes de itens diversos. Por mais importante que seja seu trabalho, é uma guilda que conta com pouca glória. Diz-se que famílias muito precavidas aconselham seus filhos a serem construtores, pois é um ofício digno, necessário e previsível. Liderada pela **Grã-Mestra Dargin Barba-Suja**.

AVENTURAS

A maior parte das aventuras em Doherimm será algum tipo de emergência ou situação grave. Afinal, forasteiros só são admitidos na Montanha de Ferro em raras ocasiões. Existem inúmeras missões comuns oferecidas por guildas: desde obtenção de matérias-primas e resgate de trabalhadores até espionagem industrial. Aventureiros têm sido contratados especialmente para fazer a segurança das estradas de ferro em construção. Contudo, essas missões estão disponíveis apenas para doheritas, a menos que os forasteiros tenham provado seu valor de alguma forma.

Grupos do sobremundo às vezes são trazidos por um membro anão, que se responsabiliza por seu comportamento. Mesmo assim, invariavelmente chegam vendados. Forasteiros são considerados úteis em missões diplomáticas (tanto com outros povos quanto entre guildas) e para transporte de objetos que muitos anões cobiçam. Quando os membros de todas as guildas arregalam os olhos para a mercadoria, talvez seja hora de trazer alguém sem qualquer ligação com as corporações de ofício! Também podem ser úteis em escaramuças contra os finntroll, já que sua presença e suas táticas são menos esperadas por essas criaturas vis. Aventureiros menos escrupulosos podem ser contratados para roubar ou sabotar alguma obra. A Grã-Locomotiva em especial atrai a ganância de certas facções, com suas cargas valiosas e relativamente desprotegidas. O problema é entrar e sair dos vagões em alta velocidade…

Sem dúvida a maior aventura subterrânea é a exploração das camadas inferiores. Até mesmo grupos inteiramente da superfície podem receber permissão especial de passar por Doherimm caso seu objetivo esteja mais abaixo. Indo além das terras dos gigantes do fogo, além de Trollkyrka, além de Camprini, aventureiros podem descobrir mundos ainda mais bizarros… e os anões estarão dispostos a pagar bem por isso.

ÉTER DIVINO

Por mais variada e surpreendente que Arton seja, é apenas uma parte da Criação. Certamente a mais importante... Mas, além desse mundo de maravilhas, existem outros: os mundos dos deuses. E, no espaço entre os mundos, existe o éter divino.

A FRONTEIRA FINAL

A maioria dos artonianos nunca tem motivo para pensar na forma física de seu mundo, muito menos em como a cosmologia divina se organiza. Contudo, um punhado de sábios e os exploradores conhecem a verdade. Visto *muito* de cima, o mundo físico de Arton é um planeta arredondado, fixo como o centro absoluto da Criação. A seu redor, em órbitas variadas, giram a lua, o sol, as estrelas e os mundos dos deuses.

Este é um fato aceito por sábios e teólogos, além de comprovado por aventureiros, pelos poucos visitantes que chegam em naves vivas e até mesmo por astrólogos e videntes. Contudo, parece contradizer o senso comum, além da experiência de centenas de heróis que já visitaram algum reino divino. Quase todos relatam que o Reino de uma divindade é um local infinito, místico, com suas próprias regras, sobre o qual o deus governa com onipotência. É sabido que, após a morte, as almas dos artonianos viajam para esses Reinos. Existem portais mágicos que levam aos Reinos, criaturas planares são invocadas por magia... Como conciliar tudo isso com as descobertas mais recentes?

A verdade é que a Criação não é tão estanque, nem dividida de maneira tão precisa. Até mesmo aventureiros podem pensar que existe apenas o que é "material" e o que é "divino", com uma separação clara e óbvia entre ambos. Uma visão dualista de fácil compreensão, mas falsa. Com um pouco mais de experiência (e raciocínio), pode-se perceber que a Criação é inerentemente mística. O que é "físico" ou "material" e o que é "místico" ou "planar" se misturam o tempo todo.

Na Pondsmânia, um viajante pode caminhar por uma floresta profunda e adentrar um reino divino sem notar. Da mesma forma, existe nas Uivantes contato suficiente com o Plano elemental do gelo para a formação do gelo eterno. O fenômeno do espaço de masmorra evidencia que o mundo físico pode se modificar e se tornar "impregnado" pelo que é místico. Até mesmo a corrupção pela Tormenta é prova de que o mundo material é permeável pelo que existe além.

Em suma, Arton é um mundo físico, sim. Mas, quanto mais um viajante se afasta de Arton, menos material a Criação se torna. Mais e mais o que é físico e o que é divino se tocam. Até que não exista diferença entre um e outro.

Arton é cercado por uma **iliosfera** — uma camada indetectável de, por falta de uma palavra melhor, "materialidade", que se estende a cerca de 80 quilômetros de altura. Dentro da iliosfera, tudo funciona de acordo com as leis a que os artonianos estão acostumados: existe gravidade, as distâncias podem ser facilmente medidas, o tempo transcorre de forma linear, dois corpos não podem ocupar o mesmo espaço ao mesmo tempo… Enfim, tudo é "normal". Nas camadas mais elevadas da iliosfera o frio é mortal, não existe ar e a gravidade é fraca, mas a Criação ainda é *física*.

Assim que deixa a iliosfera, um viajante está numa área da Criação com regras diferentes, imprevisíveis e aparentemente arbitrárias. As distâncias se estendem a ponto de não fazerem mais sentido. O tempo pode transcorrer de forma mais rápida ou mais lenta. Não há "acima" ou "abaixo". Não se aplicam as leis naturais do mundo material, mas leis místicas, esotéricas e filosóficas. Por isso, o espaço além da iliosfera é chamado de **éter divino**.

Viagens pelo Éter

Nem mesmo o mais poderoso herói artoniano é capaz de existir no éter divino sem auxílio de equipamentos especializados e magia. O éter não é totalmente material, nem totalmente místico. Assim, apresenta desafios únicos, muitas vezes mais letais do que um reino divino hostil.

Em primeiro lugar, para alcançar o éter divino é preciso um veículo que seja capaz de romper a iliosfera. Magias de voo não conseguem fazer isso, nem mesmo naves aéreas. Dizem que nem Vectora seria capaz — o Mercado nas Nuvens pode se transportar por magia a outros Planos, mas não subir ao éter. Usando qualquer um desses meios, um pretenso viajante do éter apenas conseguiria chegar a uma camada da iliosfera onde não seria capaz de sobreviver — e então ficaria circundando o globo artoniano lentamente. De fato, alguns caçadores de tesouros já tentaram subir aos limites da iliosfera em busca dos corpos de aventureiros épicos… Para recuperá-los ou saqueá-los.

Para deixar Arton, um veículo precisa ser capaz de transcender o mundo material. Não bastam portais ou magias similares (de fato, não se conhece nenhuma magia capaz de transportar diretamente ao éter). É preciso navegar pela zona sutil entre material e imaterial, entre mundano e divino. Nenhum artoniano sabe como fazer isso hoje em dia, mas as naus que trouxeram os elfos possuíam essa capacidade. Além disso, os **gog'magogues**, imensas criaturas semelhantes a peixes e nativas do éter divino, realizam esse feito naturalmente, por instinto. Na verdade, os pouquíssimos gog'magogues que já estiveram em Arton sofrem dentro da iliosfera, preferindo subir ao éter assim que possível.

Uma viagem pelo éter é tanto uma jornada física quanto uma experiência mística. Por isso, os viajantes do éter são chamados de **divinautas**. Uma nave etérea exige uma tripulação especialmente treinada, composta de vários postos indispensáveis. Entre eles, talvez os mais importantes sejam o **druida de bordo** e o **teólogo de bordo**.

O druida de bordo é um devoto de Allihanna, Megalokk ou Oceano capaz de perceber a presença de sua divindade no éter — onde não existe natureza, monstros ou mares. Sua função é fundamental: manter uma extensa vida vegetal dentro da nave, para que a tripulação possa respirar! Embora existam histórias sobre naus que forneceriam ar a seus tripulantes de outras formas, quase todas as naves etéreas conhecidas são repletas de plantas. Existe uma estufa a bordo e cada espaço vazio, incluindo paredes e teto, tende a ser coberto de galhos e trepadeiras.

Já o teólogo de bordo é essencialmente um navegador. Pode ou não ser um devoto, mas invariavelmente é um grande estudioso de tudo que é divino. Ele identifica, analisa e calcula as rotas etéreas com base na influência relativa de deuses e seus mundos. Sem um teólogo de bordo, é *impossível* chegar a qualquer lugar no éter divino. Uma nave poderia seguir em frente por anos, séculos, milênios… E só encontrar vazio escuro. Algumas tripulações desprovidas de teólogos

Por que Viajar pelo Éter?

Ao descobrir as dificuldades e perigos de uma viagem pelo éter, um pretenso divinauta pode se perguntar: por que se arriscar dessa forma? Por que não usar um portal para alcançar um reino divino?

A verdade é que sim, é muito mais fácil e seguro visitar outro Plano usando um portal. Mas eles não estão disponíveis para todos, em geral exigindo grandes jornadas por Arton. Além disso, ao usar um portal um explorador está preso ao local aonde o portal leva. Não tem controle sobre seu destino e não pode voltar quando quiser. Se o objetivo é visitar vários Reinos, achar um portal para cada um pode ser inviável. Além disso, não existem portais conhecidos para o éter em si.

Contudo, a maior parte dos divinautas não usa portais porque não deseja apenas chegar a um lugar — deseja explorar. Usar um portal para um reino divino é como usar uma magia de teletransporte em vez de um navio. Mais rápido e talvez mais seguro… Mas privando o viajante de todas as experiências que teria pelo caminho.

encontram um mundo divino ou outro objeto etéreo por acidente, mas em geral ficam presas lá para sempre.

Todo esse conhecimento foi compilado ao longo de gerações pelos **kliren**, a única raça inteligente conhecida que se considera nativa do éter. Os kliren não são capazes de existir no éter divino sem auxílio (são criaturas materiais, assim como artonianos), mas desenvolveram toda uma ciência para burlar essa limitação. Foram os kliren que descobriram os gog'magogues e passaram a usá-los como veículos. Extremamente resistentes e pacíficos, os gog'magogues permitem que naves etéreas semelhantes a navios sejam construídas ao redor de seus corpos — o processo não é invasivo e não parece incomodá-los. As naves então adquirem a capacidade de viajar pelo éter e adentrar diferentes mundos. Para os kliren, a palavra "gog'magogue" costuma designar as naves vivas. Para se referir somente às criaturas, usam "gog'magogue selvagem".

MUNDOS DOS DEUSES

Mas mesmo todo esse conhecimento não satisfaz as dúvidas fundamentais de devotos e viajantes planares: como os reinos divinos podem ser mundos? Alguns artonianos, ao saber disso, têm a impressão de que as próprias divindades são menos impressionantes ou transcendentais. Passam a considerar que, mesmo com todas essas dificuldades, os reinos divinos agora parecem muito próximos. Previsíveis. Prosaicos.

A verdade é que os mundos dos deuses são manifestações dos reinos divinos, mas não são os reinos divinos inteiros. Já se fez a comparação de que um reino divino é como o deus em si, enquanto que um mundo divino é como seu avatar. Alguns teorizam que o mundo divino seria equivalente ao "corpo físico" de um reino divino — que por sua vez seria a "alma" de um mundo.

Enquanto Arton é firmemente material e cercado por uma iliosfera, os mundos divinos são místicos e cercados por **teosferas**, camadas que os separam do éter. Uma vez que uma nave etérea rompa a teosfera de um mundo divino, adentra o reino. Está agora num outro Plano, que opera por leis específicas ditadas por um deus. Um artoniano que chegue a um reino divino por meio de um portal ou magia estará preso à teosfera. Assim, não será capaz de notar o éter "acima".

Naves etéreas como gog'magogues são capazes de romper tanto a iliosfera quanto as teosferas, possibilitando viagens entre os mundos… E, assim, entre os Planos.

Contudo, a natureza ao mesmo tempo material e mística do éter divino faz com que esses mundos obedeçam a certas regras físicas. Todos circundam Arton em diferentes órbitas. Assim, para alcançar um deles não é preciso apenas cruzar uma certa distância, mas também calcular *onde* na órbita o mundo estará.

Na primeira órbita, mais próxima do mundo material, a lua de Arton é na verdade **Vitalia**, o Mundo de Lena. Pode parecer muito "próximo", mas mesmo uma jornada à lua é um feito extraordinário. **Odisseia** (Mundo de Valkaria), **Ramknal** (Hyninn) e **Nivenciuén** (antigo Mundo de Glórienn) dividem a segunda órbita. Sabe-se que Nivenciuén foi tomado pela Tormenta.

Dividindo a terceira órbita estão **Serena** (Marah) e **Arbória** (Allihanna). Na quarta órbita, um sistema complexo: o sol de Arton, de fato o próprio Mundo de Azgher, **Solaris**, tem como satélite **Pyra** (Thyatis). Alguns especulam que, além de um mundo, Solaris seja parcialmente o corpo do próprio deus. Em direta oposição a essa iluminação está o Mundo de Tenebra, **Sombria**, em trevas ocasionalmente dissipadas por sua própria lua particular, **Venomia** (Sszzaas). Na quinta órbita está **Chacina** (Megalokk) e **Werra** (Arsenal).

Um amplo espaço vazio se segue, onde já existiu o Mundo de Tilliann. Em seu lugar existem apenas as rochas flutuantes de **Skerry**. Skerry se tornou puramente material antes de ser destroçado depois da punição de

Tilliann. Contudo, não tem uma iliosfera, tornando a vida nas rochas um desafio técnico vencido pelos kliren. Alguns divinautas relatam outros cinturões de asteroides, destroços e "lixo etéreo" entre os mundos. Ninguém sabe se seriam restos de mundos destruídos ou algo mais misterioso.

A órbita seguinte é ocupada por mais um sistema complexo: cinco satélites orbitam um gigante gasoso, identificado em diferentes culturas como **Ordine** (Khalmyr), **Sora** (Lin-Wu), **Terápolis** (Tanna-Toh), **Drashantyr** (Kallyadranoch) e **Kundali** (Tauron, agora talvez o Mundo de Aharadak — o que significaria dois mundos corrompidos). Outro mundo gigante viaja pela oitava órbita: **Pelágia** (Oceano).

A uma imensa distância de Arton e da luz de Solaris está **Magika** (Wynna), que tem seu próprio sistema particular com seis sóis e seis luas (ligados aos diferentes Planos elementais). Mais um mundo completa o sistema, numa órbita caótica: **Al-Gazara** (Nimb). A órbita imprevisível do Mundo do Caos afeta a duração do ano de Arton, motivo pelo qual existem os dias de Nimb no calendário artoniano. **Deathok** (Ragnar) também tinha uma órbita imprevisível, mas não se sabe o que aconteceu após a destruição do Deus da Morte.

Alguns mundos dos deuses se manifestam na forma de globos, assim como Arton. Outros, no entanto, apresentam formas variadas e inesperadas, desde nuvens colossais até poliedros ou superfícies planas. Mais surpreendente é que não há consenso entre os divinautas sobre sua forma. Talvez eles se revelem de maneira diferente a cada mortal, ou talvez diferentes teólogos de bordo possam localizar diferentes facetas do mesmo mundo. Vale lembrar que nenhum mundo possui uma placa identificadora! Muitas tripulações já adentraram o mundo errado, para nunca mais sair…

Além de tudo isso ainda existem incontáveis planetoides, cometas, objetos, criaturas, fenômenos e entidades no éter divino. Um gog'magogue comercial já encontrou um grande asteroide moldado na forma de rostos gnômicos, enquanto existem histórias sobre uma masmorra que flutua em algum lugar do éter. Alguns desses lugares podem inclusive ser habitados por raças planares. Contudo, é consenso que nenhum tem uma fração da diversidade de Arton: costumam apresentar só um tipo de ambiente ou característica marcante.

Não se conhece *nenhum* divinauta que tenha explorado todos os mundos dos deuses, muito menos que tenha decifrado mais do que uma ínfima fração dos mistérios do éter. O conhecimento sobre o que está "lá em cima" não torna a Criação menos mágica, pois abre um leque adicional de perigos e maravilhas. Talvez a torne ainda mais instigante… E aterrorizante.

As Estrelas

Embora os mundos dos deuses sejam (ao menos parcialmente) conhecidos, o mesmo não se pode dizer das estrelas que brilham no céu artoniano.

Existem diferentes teorias sobre o que seriam as estrelas. Alguns sábios afirmam que são almas artonianas elevadas ou fragmentos de deuses mortos. Outros dizem que são "buracos" no éter e através deles enxergamos o Nada. Os mais ousados defendem que cada estrela é na verdade um mundo material separado, com sua própria cosmologia. Segundo essa versão, Arsenal teria vindo de um desses mundos.

Embora as estrelas pareçam estar muito mais longe da última órbita ao redor de Arton, certos divinautas já relataram avistar estrelas "entre" os mundos dos deuses, principalmente após se perderem por meses ou anos. Ninguém sabe explicar esse fenômeno.

A Flecha de Fogo

A queda da Flecha de Fogo levou alguns sábios a teorizar sobre o que teria realmente acontecido. Será que Thwor conseguiu manipular o destino para que o cometa se despedaçasse? Ou existe uma explicação mais mundana?

A teoria mais "sensata" afirma que a Flecha, vinda do éter divino, não teria resistido ao contato com a iliosfera. Quanto mais perto de Arton, mais material — chegando muito perto, o objeto não estaria preparado para tamanha materialidade. Contudo, aceitar essa teoria significa que o Ayrrak teve uma sorte imensa, pois seu estratagema se concretizou sem que ele conhecesse detalhes sobre o éter divino e os pedaços da Flecha caíram exatamente onde ele precisava.

Talvez Thwor fosse, afinal, um estudioso do éter… Ou talvez a Criação seja ainda mais misteriosa do que os artonianos já foram capazes de supor.

CAPÍTULO 4

ORGANI

ZAÇÕES

Arton é um mundo repleto de nações poderosas. Apesar disso, não são apenas os reinos que ditam os rumos da história. Diversas organizações atuam em Arton, de honradas ordens de cavalaria a sinistras irmandades criminosas.

Este capítulo explica o funcionamento dessas instituições. Além disso, enquanto os reinos descritos anteriormente trazem organizações locais, as páginas a seguir apresentam instituições cuja influência se estende além de suas terras de origem — entidades de importância e atuação mundiais.

EXÉRCITOS & MERCENÁRIOS

A história de Arton é repleta de guerras. A origem do próprio Reinado pode ser traçada até a Grande Batalha, um conflito entre os antigos reinos humanos de Lamnor. Assim, não é estranho que praticamente todas as nações possuam forças armadas de algum tipo. A maioria possui **exércitos feudais**, formados por guerreiros nobres e seus guardas. Já outras possuem **exércitos profissionais**, formados por soldados e oficiais de carreira, ou dependem de **companhias mercenárias**, cuja lealdade não reside em um brasão, mas no ouro. Além de afetar a política, essas organizações podem ser potenciais contratantes — ou antagonistas — de aventureiros.

EXÉRCITOS FEUDAIS

Nas sociedades feudais, os camponeses trabalham a terra, dando parte de sua produção para os nobres na forma de impostos. Em troca, os nobres protegem os camponeses. Por esse motivo, muitos senhores de terras são combatentes. Em alguns casos, um guerreiro poderoso, mesmo que não pertença a uma linhagem, pode conquistar território, convocar camponeses para trabalhar a terra e cobrar impostos deles. Ao fazer isso, se tornará um nobre. De fato, muitas famílias aristocráticas do Reinado começaram assim.

Assim, a base do exército feudal é o **guerreiro nobre**, ou cavaleiro. Ele normalmente é um combatente capaz, por dois motivos. Primeiro, por seu treinamento — como nobres têm seu sustento fornecido pelos camponeses, podem se dedicar às armas. De fato, é comum que filhos e filhas de nobres humanos comecem a treinar aos sete anos. Segundo, por seu equipamento — por sua riqueza, nobres possuem itens normalmente inacessíveis a pessoas comuns, como armas e armaduras de manufatura superior e cavalos de guerra.

Por mais valentes que guerreiros nobres sejam, eles não podem estar em todos os lugares ao mesmo tempo. Por isso, usam parte do dinheiro gerado pelos impostos para sustentar guarnições. Esses **guardas** podem se dedicar à luta e possuem equipamento de guerra, embora não tão luxuoso quanto o de seu senhor — cotas de malha, alabardas e maças são o padrão. Eles fazem o trabalho diário de patrulha e proteção das terras, enfrentando bandidos, animais selvagens e monstros menores, como glops e orcs, mas recorrem a seu senhor para problemas mais sérios.

Infelizmente, às vezes tais problemas surgem em números muito grandes. Um cavaleiro e seus guardas podem lidar com bandoleiros na estrada. Mas, se em vez de uma gangue for uma horda de saqueadores, o lorde precisará de ajuda. Para isso, convoca os próprios camponeses da sua terra.

Ao contrário dos cavaleiros e guardas, **camponeses recrutados** não têm treinamento ou equipamento militar. São pessoas comuns, como fazendeiros, pastores e caçadores, e suas "armas" são muitas vezes suas ferramentas de trabalho, como arcos, machados e foices. Sua única força está na quantidade. Alguns nobres eventualmente convocam seus plebeus para treinos no pátio do castelo ou em campos perto da vila e fornecem equipamento básico (corseletes de couro e lanças) durante o recrutamento. Mas isso não é comum e, mesmo onde acontece, o treinamento será rudimentar — afinal, ao contrário dos nobres, os camponeses precisam trabalhar.

Por fim, feudos maiores ou mais ricos podem sustentar outros **cavaleiros**, além do próprio senhor da terra. Esses cavaleiros vivem no castelo do lorde, sendo sustentados por ele, e têm praticamente o mesmo treinamento e equipamento que seu senhor, pagando por isso através de um juramento de lealdade. Formam uma tropa de elite, mais capacitada que os guardas.

A liderança de um exército feudal sempre cabe ao senhor das terras, mesmo que ele não seja o mais experiente. Por exemplo, um nobre jovem, que recém herdou seu trono, pode saber menos sobre guerra que um guarda veterano, mas será seu superior. Quando um exército é formado pela junção de vários nobres (no caso de um ataque em larga escala, que ameace mais de um feudo), o líder é o nobre de maior graduação. Em ordem crescente, a precedência é: cavaleiro, barão, conde, marquês, duque e o monarca do reino. Assim, um exército recrutado do reino inteiro será sempre liderado pelo rei ou rainha.

EXÉRCITOS PROFISSIONAIS

Esse tipo de força consiste em militares divididos em **soldados** e **oficiais** (respectivamente, combatentes e comandantes). Cada categoria tem suas subdivisões, chamadas de "patentes". As patentes variam de exército para exército, mas a seguir apresentamos uma nomenclatura comum.

Soldados são recrutados entre jovens de origem humilde, normalmente com 16 a 25 anos. Todos os verões, oficiais recrutadores passam pelas fazendas, vilas e cidades, recolhendo camponeses e plebeus que queiram ingressar no exército — aqueles de melhor nascimento que tenham interesse numa vida de viagens e batalhas tornam-se oficiais ou aventureiros. Iniciam suas carreiras como **recrutas**, quando passam por treinamento num acampamento ou base. Após um ano, tornam-se **soldados**. Soldados que se destaquem em campo, ou pelo menos sobrevivam a diversas batalhas, são promovidos a **sargentos**, veteranos que detêm o respeito (ou temor) de outros soldados — e, às vezes, até mesmo de oficiais. Alguns exércitos possuem um posto intermediário entre soldado e sargento, mas isso não é unanimidade. Em alguns reinos tirânicos o alistamento é obrigatório e quem evitá-lo pode ser preso ou mesmo executado.

Guarda do exército feudal de Deheon

Já oficiais são recrutados entre filhos e filhas da nobreza ou da burguesia. Começam como **tenentes**, que lideram grupos pequenos (entre dez a trinta soldados) ou atuam como auxiliares de oficiais mais graduados. Com o tempo e provando seu valor, podem ser promovidos a **capitães** — comandantes de grupos grandes, com por volta de cem soldados, ou de uma guarnição pequena, como uma torre de vigia ou posto de fronteira. Capitães são os oficiais mais graduados que ainda participam de batalhas em situações normais. Aqueles que se destacam são promovidos a **coronéis** e ganham o comando de uma guarnição grande, como um castelo ou fortaleza de fronteira. Coronéis normalmente não atuam mais em campo, liderando de trás das linhas, mas alguns insistem em lutar lado a lado com seus subordinados. Tais oficiais são teimosos que podem botar tudo a perder com sua imprudência — ou corajosos que inspiram a mais pura devoção em seus soldados. Um coronel que não seja um nobre (algo raro) ganhará terras e um título de nobreza ao atingir essa patente. Coronéis que demonstrem grande capacidade estratégica ou diplomática são promovidos a **generais** — a patente mais alta, com o comando de uma região inteira do reino. Generais normalmente têm seu título nobiliárquico elevado e geralmente são condes ou mesmo duques.

Tanto para soldados quanto para oficiais, os termos do recrutamento — incluindo salário e tempo de serviço — são estipuladas em contratos, normalmente redigidos num pergaminho abençoado por um clérigo de Khalmyr e autenticado pelo selo do oficial recrutador. Tais pergaminhos são uma posse valiosa para seus donos — afinal, pro-

vam quando eles começaram a servir e, consequentemente, quando poderão se aposentar. Normalmente, o fim da carreira de um soldado é o posto de sargento — exceto em casos raros, sargentos não são promovidos a tenentes. Ou seja, soldados não viram oficiais. Isso acontece porque o treinamento e a função das duas categorias são diferentes. Um sargento pode ser um combatente temível, mas nada garante que seja um bom estrategista. Sargentos especialmente capazes, porém, provavelmente são alocados a unidades de elite ou posições de honra (como guarda real).

Como oficiais também ingressam no exército muito cedo, às vezes um jovem inexperiente pode acabar liderando soldados veteranos. Isso pode soar estranho, mas oficiais são treinados justamente para isso — liderar. Um oficial não necessariamente é um combatente melhor que um soldado de experiência equivalente, mas possui treinamento para ser um *comandante* melhor. Claro, alguns oficiais alcançam seu posto apenas por seu nascimento, e não possuem aptidão alguma. Esses costumam ser transferidos para posições burocráticas ou para guarnições afastadas, onde dificilmente verão combate. Em casos extremos, podem até mesmo sofrer um "acidente" causado por subordinados fartos de seguir ordens estúpidas.

Poucas nações possuem exércitos profissionais. Isso ocorre pelo sistema feudal usado na maior parte dos reinos, no qual o dever de proteger o povo cabe aos nobres. Também porque manter um exército profissional é caro — é mais barato recrutar camponeses apenas quando necessário do que sustentar soldados em tempo integral. Atualmente, os exércitos profissionais de maior destaque são o Exército do Reinado, o Exército Purista (da Supremacia) e as Legiões de Tauron (do Império de Tauron).

COMPANHIAS MERCENÁRIAS

Um ditado popular entre devotos de Tibar diz: "Sempre que alguém quiser um serviço, haverá alguém disposto a *fornecer* esse serviço... pelo preço certo". No Reinado e além, muitos nobres almejam conquistas militares — e os que não têm esse desejo precisam se proteger daqueles que têm. Assim, não é de se espantar que Arton possua incontáveis companhias mercenárias — grupos de pessoas dispostas a lutar por quem pagar mais.

A origem dessas organizações varia. Podem ser formadas por soldados veteranos que, após serem dispensados de seus exércitos, passam a vagar pelos reinos vendendo serviços militares — afinal, não conhecem outro ofício. Também por bandidos que descobrem que lutar as batalhas dos outros paga mais do que assaltar em estradas. Ou, ainda, por bárbaros que não se encaixam na sociedade "civilizada", devotos de Arsenal que só querem uma desculpa para entrar em guerra, aventureiros desiludidos... Poucas organizações em Arton são tão diversas quanto companhias mercenárias.

Mercenário de Aslothia

Suas estruturas também variam — enquanto algumas são pouco mais que gangues desordeiras, outras possuem códigos tão rígidos quanto os de uma ordem de cavalaria. A maioria, porém, obedece a uma hierarquia padrão. O líder é chamado de **capitão** ou **condotiero** (um termo que surgiu nas Legiões da Fortuna de Sambúrdia, mas se espalhou por Arton). Ele possui um ajudante, chamado de **tenente**, que também atua como segundo em comando. Abaixo dos dois estão os **sargentos**, veteranos que lideram grupos de dez a trinta **soldados** — a base da hierarquia.

Além desses, as companhias possuem membros com funções específicas: os **conjuradores**, arcanistas e clérigos que fornecem suporte mágico e são muito respeitados (ou temidos...) pelos outros mercenários; o **arauto**, responsável por anunciar a chegada da companhia aos nobres locais e oferecer os serviços dela, e o **arquivista**. Este último é um escriba, sábio ou devoto de Tanna-Toh encarregado de registrar a história da companhia (para quais reinos ela viajou, de quais batalhas participou...) e redigir os **contratos de serviço**. Esses documentos estipulam os termos a serem seguidos pelos mercenários — por quanto tempo servirão, contra quais inimigos lutarão, se farão outro tipo de serviço (como escolta, espionagem...) e, claro, quanto receberão. O pergaminho é assinado pelo condotiero e pelo contratante e, nas maiores companhias, será mágico, vinculando todos que o assinaram a cumprir suas cláusulas ou sofrer maldições arcanas. O arquivista é o terceiro membro mais importante da hierarquia, atrás apenas do condotiero e do tenente. Seu trabalho é muito respeitado, pois mercenários normalmente possuem orgulho da história de sua companhia e, de forma mais prática, bandos com tradições longas e orgulhosas tendem a conseguir os melhores contratos.

Companhias mercenárias são mais comuns em Aslothia e nas Repúblicas Livres de Sambúrdia. Porém, podem ser encontradas em praticamente todo o mundo. Elas também são chamadas de **companhias livres**, por não serem leais a um senhor específico. Já os mercenários também são chamados de **soldados da fortuna**, por suas vidas girarem em torno da busca por aventura e ouro.

A ironia das companhias mercenárias é que elas podem ser mais perigosas em tempos de paz do que em tempos de guerra. Quando as batalhas terminam e os mercenários ficam sem trabalho, muitas vezes tornam-se bandidos e começam a saquear as mesmas terras que estavam protegendo. Nobres que contratam essas companhias para resolver seus problemas militares descobrem que, quando a guerra termina, os problemas de verdade começam.

O Exército do Reinado

Esta força militar foi formada em 1400, quando Shivara, recém-coroada rainha de Trebuck, solicitou ao Rei-Imperador Thormy tropas de todo o Reinado para erguer um exército e enfrentar a Tormenta. Apesar de sua primeira incursão — a **Batalha do Forte Amarid** — ter sido uma derrota, o Exército do Reinado perdurou. Mais do que isso, ao longo dos próximos anos foi expandido, com a criação de novas guarnições para proteger os reinos de diferentes ameaças, como a Aliança Negra e o vilão Mestre Arsenal.

Durante a Guerra Artoniana, muitos soldados do Exército do Reinado pediram baixa — ou desertaram — para proteger seus lares. Porém, desde o fim do conflito, Shivara tem feito esforços para restaurar sua força. O objetivo da Rainha-Imperatriz é ter acampamentos, torres de vigia e fortes prontos para defender a coalizão de qualquer perigo externo. Isso ainda não é realidade, mas o empenho já deu frutos — recentemente, o **Forte Cabeça-de-Martelo**, nas Colinas Centrais, protegeu a região de um ataque de bandidos e zumbis da Tormenta.

A primeira medida prática de Shivara para fortalecer o Exército do Reinado foi fundi-lo com o Exército Real de Deheon. Apesar de também ter sofrido perdas no conflito para os puristas, as tropas profissionais deheoni ainda eram numerosas e bem-preparadas. Essa medida teve outros benefícios — simplificou a burocracia militar, evitando possíveis disputas entre as duas forças, e revigorou os laços entre as nações aliadas. Ao abrir mão do exército de Deheon em prol de um que sirva a todo o Reinado, Shivara mostrou que coloca a coalizão acima do reino do qual é rainha.

Embora o Exército do Reinado tenha mantido seu nome, passou a usar a hierarquia do Exército do Real de Deheon, que estava mais estruturado. Sua base são os **soldados**, que podem ser de infantaria (equipados com espadas e escudos ou alabardas), cavalaria ou besteiros. Sua unidade básica é a **companhia**, que consiste em aproximadamente cem soldados, **guardiães** (soldados veteranos) e **sargentos** (subcomandantes). Cada companhia é liderada por um **capitão** — um aristocrata treinado para isso desde criança, um sargento que se destacou e foi promovido ou mesmo um aventureiro que decidiu largar a exploração de masmorras para servir ao Reinado. O capitão é auxiliado por um ou dois **tenentes** — jovens em treinamento para se tornar capitães. Normalmente, companhias possuem apoio mágico, com um punhado de conjuradores ao seu dispor, entre magos (normalmente ex-alunos da

Academia Arcana) e clérigos (tipicamente de Valkaria, Khalmyr ou Lena). Conjuradores gozam de grande respeito nas fileiras e são considerados equivalentes a tenentes na hierarquia.

Dez companhias formam uma **flâmula**, liderada por um **mestre de campo** — um capitão promovido ou um nobre, como um barão ou conde. Quatro flâmulas formam um **escudo**, a maior divisão do Exército do Reinado, liderado por um **condestável** (ou **condestablessa**) — um mestre de campo promovido ou um alto nobre, como um duque ou mesmo um membro de uma das famílias reais da coalizão.

O Exército do Reinado possui cinco escudos. Quatro deles são responsáveis pelos pontos cardeais, enquanto o quinto guarda Deheon. Assim, há o **escudo do oeste**, com bases em Ahlen e na fronteira de Deheon com as Uivantes, que guarnece a coalizão de investidas de bárbaros e monstros das montanhas, assim como de legiões desgarradas do Império de Tauron. Há o **escudo do leste**, com guarnições ao longo da Garganta do Troll e nos reinos de Wynlla e Bielefeld, sempre vigilante contra a Supremacia. Há o **escudo do sul**, estacionado próximo da fronteira com as Ruínas de Tyrondir, preparado para incursões duyshidakk. Há o **escudo do norte**, dividido entre Zakharov e Namalkah — e, em tese, responsável também por guardar a Pondsmânia, embora Shivara não seja tola a ponto de enviar soldados para o Reino das Fadas... Por fim, há o **escudo da Deusa**, no coração de Deheon, sempre preparado para proteger o Reino Capital ou partir ao auxílio de qualquer nação em necessidade.

Comandante

O Exército do Reinado é formalmente liderado pela Rainha-Imperatriz. Porém, o comando no dia a dia foi delegado para o **Arquiduque Marechal *Sir* Bradwen Lança Dourada**, que provou sua lealdade liderando o Exército Real de Deheon durante a Guerra Artoniana, nos anos em que Shivara estava desaparecida. *Sir* Bradwen descende de uma família que tem lutado desde a Grande Batalha, e honra essa ascendência. Um homem de estirpe e valor, confortável tanto em salões da nobreza quanto em acampamentos militares, *sir* Bradwen possui ombros largos e postura altiva. Está perto dos 80 anos, fato perceptível apenas pelo grisalho de seu vistoso bigode. Em campo, luta a cavalo, trajando uma armadura magnífica e a lança pela qual sua família é conhecida — uma arma mágica com mais de 1.000 anos. Embora o guerreiro tenha se provado várias vezes, a idade de *sir* Bradwen é uma preocupação. Ele ainda mostra vigor, mas isso não durará para sempre e logo chegará a hora de escolher um novo Marechal do Reinado.

Outros Exércitos

Deheon

A maior nação do Reinado possui um exército feudal com guardas bem-equipados, cavaleiros heroicos... e muito mais! Deheon é um reino cosmopolita e próspero, com cidadãos de todas as raças e nobres extravagantes. Essa combinação resulta em tropas excêntricas, como cavaleiros aggelus protegidos tanto por couraças quanto por bênçãos, arqueiras medusas capazes de petrificar inimigos que as alcancem em corpo a corpo e outros prodígios. Além disso, em épocas de guerra Deheon consegue erguer uma quantidade espantosa de camponeses, com equipamento acima da média. Mas a maior força de Deheon reside no elevado moral de suas tropas. Isso decorre do tratamento justo que a maior parte dos nobres dispensa a seus súditos — e do orgulho de lutar pela maior nação de Arton.

Deheon possui outra força relevante: a Guarda de Valkaria. Milícias normalmente são parte das tropas feudais de seus reinos. A Guarda de Valkaria, porém, é uma exceção, pois responde à própria capital e a sua burocracia urbana. Com milhares de patrulheiros, detetives e xerifes, a Guarda de Valkaria possui força equivalente ao exército de um pequeno reino! Contudo, seu foco não é lutar, mas investigar e proteger.

Bielefeld

O Reino dos Cavaleiros possui um exército feudal típico. Porém, graças à cultura do reino, que dá grande valor às virtudes da cavalaria e aos dogmas de Khalmyr, Bielefeld possui mais cavaleiros do que seria esperado pela sua população. O reino também conta com a Ordem da Luz, a maior ordem de cavalaria de Arton. Embora em épocas anteriores seus membros passassem mais tempo em salões de baile do que em campos de batalha, poucas unidades militares podem resistir a uma investida montada de cavaleiros da Luz.

Namalkah

O Reino Indomado possui um exército feudal rústico e pouco organizado, mas que compensa essas falhas com a bravura de seus guerreiros. A nobreza aqui é organizada de forma simples — em vez da estrutura nobiliárquica típica, com barões, condes e duques, os nobres são chamados de **chefes** e o único requisito para ser considerado nobre é ser dono de uma grande extensão de terra. Os guerreiros jurados dos chefes, conhecidos como **ginetes**, lutam montados. Porém, ao contrário dos cavaleiros de

outros reinos, confiam mais em mobilidade do que em equipamento pesado. Vestem couro ou cota de malha e empunham lanças, azagaias e arcos. Abaixo dos ginetes estão os **peões** — servos que trabalham a terra e, quando a necessidade surge, lutam a pé. O equipamento dos peões é bastante singelo, normalmente adaptado de ferramentas agrícolas.

Nas vastas planícies do reino, a maioria das pessoas não são nobres nem seus servos, mas **homens e mulheres livres**. Esses são pequenos fazendeiros donos de suas próprias terras, ou **tropeiros** que conduzem rebanhos em tropéis, que não servem a nenhum senhor, embora ainda sejam leais a Namalkah. Esses homens e mulheres livres combatem como cavalaria leve, sendo muito mais temíveis do que camponeses de outros reinos. A falta de hierarquia dentro do povo faz com que seja mais difícil erguer o exército, mas também faz com que cada combatente seja mais valoroso. Afinal, são pessoas que lutam por suas próprias terras, não pelas de um senhor.

WYNLLA

Uma nação pequena, mas rica, Wynlla é um caso particular no Reinado, pois seus nobres não têm obrigação de fornecer tropas para a defesa do reino. Em vez disso, pagam uma taxa ao Conselho que governa a nação. O Conselho, por sua vez, usa esse dinheiro para manter um exército diminuto, mas eficaz.

A base do exército são os **Magos de Batalha**, arcanistas especializados em magias de destruição em área — ou seja, especialmente eficazes contra tropas. Ainda mais impressionantes são os **golens de Wynlla**, máquinas de combate de bronze e ferro que nunca se acovardam, nunca se cansam e nunca sentem dor. São a tropa de choque do Reino da Magia e uma das forças mais temíveis de Arton. Porém, o custo exorbitante de cada golem faz com que poucos existam.

Ginete de Namalkah

Além dos magos e golens, as cidades de Wynlla são protegidas por **guardas urbanos**. Bem-equipados e acostumados a proteger as muralhas de suas cidades de monstros e elementais desgarrados, conseguiriam fazer o mesmo contra exércitos invasores — embora tenham pouca motivação para sair de suas cidades e lutar em outros campos de batalha.

AHLEN

O Reino da Intriga possui um exército feudal pequeno — o que faz sentido, visto que a cultura local repudia a violência aberta, em vez disso priorizando soluções "astutas" para conflitos. Porém, isso não significa que o país seja inofensivo. Com uma rede de espiões infiltrados em quase todas as cortes do Reinado, Ahlen pode ser capaz de derrubar um reino… sem derramar uma única gota de sangue.

O Reino da Intriga possui uma única tropa digna de nota: os **esgrimistas de Rishantor**. Esses guardas palacianos usam roupas leves e floretes, pois para eles a elegância é crucial. Não se trata (apenas) de soberba — a função dos esgrimistas é proteger a aristocracia de Ahlen e, para isso, eles precisam se mesclar aos nobres e aos bailes dos quais eles participam. Se andassem com equipamento pesado, seriam facilmente detectados (e, consequentemente, evitados) pelos assassinos que devem impedir. Embora a função dos esgrimistas não seja a guerra aberta, eles são capazes de lutar em campo — mais de um cavaleiro já encontrou seu fim na ponta de um florete ao subestimar a velocidade e precisão desses espadachins.

Esgrimista de Rishantor

ZAKHAROV

O Reino das Armas possui um exército feudal com duas peculiaridades. Primeiro, como seria de se esperar, possui o melhor equipamento do Reinado — senão de Arton! Segundo, possui o reforço de duas tropas de elite: os **forjadores** e os **trovejantes**. Os primeiros são soldados-armeiros que, além de serem combatentes capazes, mantêm as armas de suas unidades sempre nas melhores condições. Já os segundos são inventores especializados em bombas e outras armas alquímicas.

Tradicionalmente, zakharovianos não são especialmente belicosos — gostam de armas, mas as veem mais como obras de arte do que como ferramentas de morte. Desde a Guerra Artoniana, porém, o reino tem se tornado cada vez mais militarista. Alguns veem isso como algo necessário para que o Reinado se defenda da Supremacia Purista. Outros são mais pessimistas e temem que o Zakharov esteja trilhando o mesmo caminho do antigo Reino de Yudennach.

PONDSMÂNIA

Como quase tudo no Reino das Fadas, a existência de um exército feérico depende do humor da Rainha. Atualmente em sua fase de Donzela, Thantalla está mais interessada em jogos e bailes do que em guerras, o que faz com que a Pondsmânia não tenha uma força militar permanente, com exceção das fadas guerreiras da casa Aghmawor. Isso não significa que o reino seja indefeso. Anos atrás, quando Crânio Negro marchou pela Pondsmânia, tropas feéricas enfrentaram a horda aberrante do algoz da Tormenta. Eram compostas por cavaleiros montados em gamos e equipados com armaduras de esmeralda e sabres de diamante, poderosas árvores vivas e duendes variados com poderes mais variados ainda.

Acima de tudo, a Pondsmânia conta com a Caçada Selvagem. Liderada pelo Rei das Fadas — um humanoide imenso, de peito musculoso e galhada enorme e pontiaguda — contém cães com olhos de fogo e caçadores com lanças negras. Não é sabido como e se a Rainha pode invocar a Caçada Selvagem, mas sabe-se que poucas tropas mortais podem resistir a ela.

IGREJAS & ORDENS

As ações dos artonianos são guiadas por sua fé ou suas lealdades. Muitas vezes essas não são escolhas individuais: grandes organizações servem como parâmetro para seus membros, guiando sua moralidade, salvando suas almas e impelindo-os ao heroísmo. Entre essas, destacam-se as igrejas dos deuses maiores e as ordens de cavalaria.

IGREJAS

Em Arton, não há uma única organização religiosa que governe a vida de todos. Pelo contrário, a abundância de deuses maiores e menores significa que até mesmo aldeias vizinhas podem ter práticas religiosas muito diferentes e os ditames levados como leis por um povo podem não passar de bobagem para o outro.

ORGANIZAÇÃO E HIERARQUIA

Algumas igrejas são centralizadas e obedecem a uma rígida cadeia de comando, liderada pelo sumo-sacerdote. Outras são igrejas apenas em nome: não possuem hierarquia, o sumo-sacerdote é uma figura decorativa ou contestada e seus clérigos nem sabem da existência uns dos outros. Os maiores exemplos de igrejas bem-estruturadas são as de Khalmyr, Lin-Wu, Lena e Tanna-Toh. Já cultos como os de Oceano, Hyninn e Nimb são aglomerações frouxas de indivíduos independentes. Os clérigos agem como querem, sem responder a ninguém exceto ao próprio deus.

Existem também igrejas intermediárias — o culto a Allihanna não tem uma hierarquia rígida, mas seus clérigos têm autoridade espiritual sobre tribos e aldeias. Os druidas da Deusa da Natureza se reúnem apenas para realizar rituais, discutir assuntos importantes e ponderar sobre ameaças à ordem natural. Não há uma cadeia de comando definida: os druidas começam como aprendizes, então assumem as responsabilidades de seus mentores quando estes morrem ou se aposentam.

Por fim, certas igrejas são muito organizadas em algumas regiões, mas soltas e quase inexistentes em outras. O culto a Azgher é a religião tradicional dos povos do Deserto da Perdição. Em compensação, na maior parte do continente os clérigos do Deus-Sol são raros e só podem contar consigo mesmos.

COMUNIDADE E INDIVÍDUO

Em alguns casos, a religião faz parte da vida comunitária. O culto a Lena é um grande exemplo: tanto em aldeias quanto em metrópoles, os devotos cultuam-na em conjunto. Sacerdotisas realizam rituais em aberto e dias sagrados são momentos de união. O culto a Khalmyr envolve missas que consistem de um discurso por parte do sacerdote — em geral, uma história de um grande herói do passado, uma reflexão sobre problemas atuais ou apenas uma conversa sobre tópicos relevantes. Em seguida, o sacerdote conduz algumas orações e abençoa os presentes.

Religiões comunitárias muitas vezes atraem indivíduos que se sentem mais ligados à comunidade do que ao deus. Dizem-se devotos, mas poderiam "cultuar" outra divindade caso esse fosse o consenso.

Em contraste, alguns cultos são individuais, parte da intimidade de cada devoto. Enquadram-se nisso as devoções a deuses considerados vilanescos e ameaçadores, como Sszzaas, Aharadak e Hyninn. O fiel não divulga sua devoção, mantendo o culto em segredo. Isso significa que a maneira de cultuar o deus pode variar bastante de indivíduo para indivíduo. Um cultista muitas vezes recebe ensinamentos de um devoto mais antigo e passa anos sem contato com outros. Assim, pode descobrir que o que considerava universal é desconhecido para outros fiéis. Também existem casos de cultistas que desenvolvem seus próprios rituais, sentindo a presença divina e nunca tendo contato com outros devotos.

Essas religiões centradas no indivíduo têm menos força no mundo e mal podem ser chamadas de "igrejas". Contudo, seus devotos costumam dedicar a vida ao culto.

HERESIA E PAGANISMO

Em Arton, heresia é qualquer crença ou prática por parte de devotos de um deus que contradiga seus dogmas tradicionais. Os radicais de Lena são uma seita que prega que todo praticante de violência deve sofrer represálias, mesmo que não faça o mal. Sabotam exércitos e raptam os filhos de devotos de deuses "violentos", para que não se criem na religião oposta. Tecnicamente não violam os preceitos de Lena, mas distorcem suas práticas. Ou seja, são hereges.

Muitos hereges dizem defender os *verdadeiros* preceitos de seu deus. Comunicação direta com uma divindade é rara — assim, poucos sabem com certeza quem está "certo" ou "errado" numa questão de heresia. Anos atrás, a sumo-sacerdotisa de Wynna era maligna. A própria sumo-sacerdotisa era uma herege? Ou hereges eram os que se opunham a ela?

Já paganismo é a devoção a um deus considerado "errado" ou pouco importante. Em certos feudos, o culto a deuses "civilizados" e "nobres" como Khalmyr e Tanna-Toh é visto com bons olhos, enquanto devotos de Allihanna ou Oceano são arbitrariamente considerados "pagãos".

Classificar uma religião como pagã é diminuí-la. Alguns clérigos são intolerantes e não aceitam fiéis de outros deuses — chamam-nos de pagãos e tentam convertê-los. O conceito de paganismo também é explorado por pessoas que nada têm de santas. Para um nobre que deseja expulsar druidas de uma floresta em seus domínios, é útil espalhar a noção de que o culto a Allihanna é pagão...

ORDENS

O conceito de cavalaria remonta a tempos antigos em Lamnor, quando não havia tanta variedade de tipos aventurescos, a vida era mais centrada nos castelos e era vantajoso para o povo e a nobreza equipar um combatente com armadura pesada, colocá-lo sobre um cavalo de guerra e armá-lo com espada, lança e escudo — armas versáteis e tradicionais. Um cavaleiro cumpria basicamente a função de um grupo de aventureiros: tinha capacidade de se deslocar rapidamente, treinamento de sobrevivência e poder para combater monstros e bandidos. Nessa sociedade mais estanque, fazia sentido que esses combatentes fossem elevados ao grau mais baixo de nobreza, formando a instituição da cavalaria como os artonianos conhecem hoje.

E, assim que a cavalaria se estabeleceu, os cavaleiros começaram a desenvolver um sentido de união entre si. Passaram a enxergar outros cavaleiros, mesmo em terras distantes, como mais semelhantes a si mesmos do que seus vizinhos plebeus ou aristocratas. Era natural que formassem grupos ou confrarias: as primeiras ordens de cavalaria.

UM SEGUNDO ESTANDARTE

Não se sabe qual foi a primeira ordem de cavalaria de Lamnor — os registros mais antigos já citam diversas delas, formadas pelas mais diferentes razões. Algumas ordens eram formadas por cavaleiros devotos de um deus específico, em especial no caso de divindades *não* ligadas tradicionalmente à cavalaria. Era normal que um desses combatentes fosse devoto de Hedryl (Khalmyr), por exemplo. Mas os cavaleiros devotos de Luna (Lena) eram poucos e viviam sob preceitos diferentes. Assim, havia a **Ordem da Lua Piedosa**, formada por cavaleiros que serviam à Deusa da Vida nos mais diversos reinos. Quando dois cavaleiros da Lua Piedosa se encontravam no campo de batalha, respeitavam um ao outro e permitiam que o irmão curasse seus companheiros, mesmo que estivesse assim arriscando uma derrota.

Outras ordens de cavalaria se formaram dentro de reinos específicos, tornando-se uma marca de honra para os maiores defensores da nação. A **Ordem de Mortenstenn** foi um exemplo — cavaleiros que competiam entre si, em demonstrações quase suicidas de coragem e valor, para provar que pertenciam à ordem. Houve também ordens de cavaleiros que se formaram com uma missão específica, não importava qual seu reino natal ou a qual deus eram devotados. A **Ordem da Muralha Mundana** foi formada por cavaleiros preocupados com a influência élfica no continente, dedicados a proteger o povo da magia dos elfos. Os cavaleiros da Muralha Mundana tinham sua própria fortaleza e se consideravam à parte da nobreza dos reinos.

Em suma, as ordens de cavalaria passaram a ser uma faceta adicional da identidade de muitos cavaleiros. Além do estandarte de seu reino ou seu senhor, carregavam o estandarte de sua ordem — uma lealdade que podia superar todas as outras.

ORDENS MODERNAS

Atualmente, as ordens de cavalaria estão adaptadas à realidade vibrante de Arton. A maior parte dos cavaleiros pertencentes a ordens tem orgulho da irmandade, mas não convive exclusivamente com seus irmãos. Pelo contrário, levam com orgulho o brasão da ordem em grupos de aventureiros, espalhando sua fama. Além disso, embora o termo "ordem de cavalaria" continue sendo usado, algumas ordens aceitam membros de todas as especialidades, não apenas combatentes montados. Os **Cavaleiros Libertadores**, devotados à missão de libertar Valkaria, são notórios por ter recebido em suas fileiras todos os tipos de aventureiros. A **Ordem da Redenção**, fundada pelo golem paladino Ignis Crae, nem mesmo impõe que seus membros sejam combatentes, apenas os ajuda a se redimir de suas falhas e de seus passados sombrios.

Muitas ordens não passam de tradições familiares. A **Ordem do Leão**, mesmo contando com o herói Lothar Algherulff em suas fileiras, nunca ganhou grande notoriedade. Na verdade, é mais comum que as pessoas pensem que a armadura e o escudo do leão são idiossincrasias do próprio Lothar, não de uma ordem inteira! Outras não impõem nenhuma obrigação a seus membros, sendo apenas uma honraria concedida a quem os líderes da ordem consideram dignos. A **Ordem da Caravana** é concedida por um nobre de Deheon a qualquer nobre que "colabore com o ideal de Roramar Pruss". Na prática, a maior parte de seus membros nem lembra que pertence à ordem — apenas, ao receber o medalhão com a marca da caravana, manda um servo escrever uma carta de agradecimento.

No geral, as ordens de cavalaria se dividem em dois grandes grupos: ordens monásticas (dedicadas a um ou mais deuses, seus membros se consideram sacerdotes e abdicam de terras e títulos) e ordens seculares (cujos membros participam da vida mundana de Arton normalmente). O maior exemplo atual de ordem monástica é a **Ordem de Khalmyr**. O maior exemplo de ordem secular é a **Ordem da Luz**.

A Ordem da Luz

A mais gloriosa ordem de cavalaria atual teve seu início há menos de dois séculos: é a Ordem da Luz, sediada em Bielefeld. Marcada por um histórico de heroísmo, tragédias e intrigas, a Ordem da Luz constitui o maior exemplo de tudo que um artoniano entende como "cavaleiro" — para o bem e para o mal.

História

A fundação da Ordem da Luz aconteceu ao mesmo tempo que a da outra grande ordem de cavalaria do continente: a Ordem de Khalmyr.

Arthur Donovan II era um jovem clérigo de Khalmyr, natural de Bielefeld. Seguindo os costumes do reino, dedicava-se à cavalaria — havia nascido na nobreza e via como seu dever proteger a plebe. Logo depois de ser ordenado sacerdote, Arthur partiu em aventuras, buscando inocentes para ajudar e vilões para punir. Suas andanças o levaram até o sul da cordilheira de Lannestul. Foi lá que Arthur conheceu a pessoa que mudaria sua vida: **Thallen Kholdenn Devendeer**.

Thallen também era um clérigo de Khalmyr — mas, ao contrário de Arthur, era um plebeu e vivia de forma simples. Ambos se tornaram amigos instantaneamente. Diziam, de forma bem-humorada, que Arthur servia a Khalmyr através da ordem, enquanto Thallen o fazia através da bondade. Juntos, eram a Justiça.

Arthur e Thallen formaram um grupo de aventureiros que passou a atuar nos arredores das Lannestul. Os nomes de seus companheiros foram esquecidos, mas seus feitos foram marcantes: juntos, eles derrotaram o mago Jaellorvard, um vilão que assolava a região há muito tempo. Em apenas 4 anos, tinham se tornado heróis. Mas ambos sabiam que era pouco.

Um grupo de aventureiros podia derrotar um mago, podia proteger uma região… Mas nunca poderia realmente fazer a diferença no mundo todo. Para isso, os dois clérigos acreditavam, era preciso voltar às raízes do conceito de heroísmo. Às ordens de cavalaria.

Enquanto exploravam ruínas misteriosas, ambos tiveram uma revelação do Deus da Justiça: cada um tinha o dever de fundar uma ordem com base em sua personalidade, na faceta de Khalmyr que mais o inspirava. Com pesar, os amigos se separaram, para nunca mais se encontrar. Arthur partiu em uma peregrinação, em busca de um sinal.

De volta a Bielefeld

A revelação de Arthur dentro da masmorra havia sido clara: durante um sono intranquilo, ele sonhara com uma luz fulgurante que brilhava ao leste e com uma doce voz que chamava seu nome. Foi ao leste que ele seguiu.

As histórias dessa viagem são grandiosas. Entre outras peripécias, Arthur teria sido escravizado pelos minotauros de Tapista e conquistado sua liberdade na arena. Também teria derrotado a "Serpente de Cem Cabeças" nos arredores de Zakharov. Sabe-se que atraiu vários seguidores, que enxergavam nele um herói predestinado. Sua fé transformou a vida do anão **Darghon Yuthandhar**, que estava prestes a assassinar um comerciante rival. Seu carisma conquistou a admiração e o amor da elfa nobre **Walleena Siondhanthalla** — numa época em que os elfos eram poderosos e arrogantes.

A inspiração divina o levou cada vez mais para perto de sua terra natal e o clérigo chegou a se questionar. Afinal, não seria conveniente demais que Khalmyr o trouxesse de volta a Bielefeld? Acompanhado de duzentos seguidores, Arthur ficava mais incerto quanto mais perto chegava das terras de sua família. Será que tudo havia sido a ilusão de um nobre que desejava retornar a uma vida de privilégios?

Mas então, muito perto do Castelo Donovan, no pequeno arcebispado de Norm, Arthur encontrou uma espada fincada no chão. Uma espada magnífica, que emitia luz própria e trazia na empunhadura o símbolo de Khalmyr. Aquela arma deixada ali, intocada, era um sinal divino. Khalmyr o trouxera de volta para casa.

O clérigo empregou boa parte dos recursos de sua família para transformar a pequena cidade na sede da nova ordem. O anão Darghon trouxe engenheiros e trabalhadores de sua raça para construir uma fortaleza. Arthur e Walleena se casaram no templo de Norm e pouco depois o cavaleiro cumpriu seu destino.

Inspirado pela visão da luz fulgurante e pela espada luminosa, Arthur Donovan II reuniu seus duzentos seguidores e os sagrou cavaleiros. Não apenas nobres, não apenas heróis, mas os primeiros membros de uma nova ordem de cavalaria.

A Ordem da Luz.

Glória e Tragédia

A ascensão da Ordem da Luz foi meteórica. O Castelo da Luz foi erguido com velocidade impressionante. O próprio rei de Bielefeld exaltou publicamente a nova organização, prometendo que a coroa seria sua aliada enquanto os cavaleiros permanecessem fiéis a seus princípios. Tudo isso não escapou aos olhos da nobreza. Algumas famílias nobres oportunistas viram na Ordem uma chance de aumentar seu status. O ingresso de altos nobres trouxe riqueza, mas foi o começo de um nefasto histórico de intrigas.

Anos se passaram. A Ordem prosperava. Arthur Donovan II era o Alto Comandante, mas não se sabia quem seria seu sucessor. Estudou a fundo as raízes da cavalaria, rezou para que Khalmyr o iluminasse mais uma vez. Por fim, chegou à conclusão de que a Ordem da Luz deveria servir ao Deus da Justiça como ele sempre servira — através da lei e das tradições. Os cavaleiros da Luz, fossem nobres ou plebeus, seriam um exemplo de tudo que a nobreza deveria ser. Não estariam afastados da vida secular, deveriam fazer parte de Bielefeld. Assim, o posto de Alto Comandante seria hereditário, como um título nobre.

Foi nessa época que nasceu o filho de Arthur e Walleena: **Philipp Donovan**.

Já durante a infância Philipp começou a ser treinado para um dia assumir o lugar do pai. Contudo, o dever chegou muito antes do esperado: quando o garoto tinha apenas 8 anos, Arthur Donovan II foi encontrado morto em seu quarto. Não havia sinais de um intruso, nem de qualquer ferimento, nem mesmo de veneno ou magia. O cadáver tinha uma expressão de horror e os olhos fixos na janela. O mistério da morte do fundador perdura até hoje.

Walleena assumiu a liderança, garantindo que a Ordem continuaria até que seu filho atingisse a idade adulta. Contudo, seu luto fazia o posto ser um fardo enorme e pareceu que a Ordem da Luz iria acabar — ou pior, ser transformada em um reduto de intrigas. O Duque Trevor Raynieck se aproximou da Alta Comandante nessa época, fingindo ser seu aliado, enquanto aumentava a própria influência e sutilmente sugeria que a liderança não deveria ser um posto hereditário.

Trevor contava com vários apoiadores para que ele mesmo fosse apontado como Alto Comandante caso "algo acontecesse" com Walleena. E, de fato, algo quase aconteceu. Philipp Donovan, então com 15 anos, acordou no meio da noite com a certeza de que sua mãe precisava de ajuda. Adentrou o quarto de Walleena para encontrar Trevor prestes a assassiná-la. E, em seu primeiro ato como paladino, instintivamente imbuiu sua espada de energia sagrada e matou o vilão com um só golpe.

Todos souberam que, apesar de tudo, a Ordem da Luz estaria em boas mãos.

Cinco anos depois, Walleena passou o manto de Alto Comandante a Philipp Donovan. Com um último discurso de pesar, deixou Bielefeld para voltar a Lenórienn. Amava a Ordem da Luz, mas não tinha mais lugar ali, nem se achava mais necessária. Julgava que os elfos sim poderiam contar com sua ajuda — com a ajuda de Khalmyr. A viúva de Arthur Donovan II partiu em seu cavalo e nunca mais foi vista.

Novas Lideranças

Philipp Donovan se provou à altura da tarefa. Sob sua liderança, a Ordem da Luz continuou firme em seus preceitos originais e resistiu à pressão dos nobres. Também sob sua liderança a Ordem tomou a frente na Guerra Civil de Bielefeld. No entanto, bem antes disso Philipp tinha uma preocupação: um herdeiro.

Havia um boato sobre uma maldição que rondava Bielefeld e, em especial, a Ordem da Luz. Segundo esse rumor, as linhagens do reino estariam sempre em risco, pois os nobres tinham poucos filhos. Além disso, o nascimento de um herdeiro podia significar a morte de seus pais, como acontecera com Arthur. Por tudo isso, o grande objetivo de Philipp era ter um filho o mais rápido possível.

Mas a criança não vinha. Longos anos se passaram e o temor de Philipp aumentou, até que certa noite ele foi até a cripta onde seu pai repousava e fez um juramento a Khalmyr: caso conseguisse produzir um herdeiro, faria uma grande peregrinação em nome do Deus da Justiça, deixando em cada templo uma gota de seu suor e de seu sangue.

A esposa de Philipp engravidou naquela mesma noite. Assim que ela deu à luz, o Alto Comandante partiu em sua viagem sagrada — deixando em segurança seu filho, **Arthur Donovan III**.

A peregrinação durou 10 anos. Philipp Donovan foi um exemplo de heroísmo e de tudo que um cavaleiro deveria ser. Quando já rumava de volta para Bielefeld, o Alto Comandante atravessou o território de uma tribo dos Ermos Púrpuras e foi atacado por seu líder. Os dois combateram em pé de igualdade, nenhum conseguindo levar a melhor. Contudo, Philipp notou a maneira honrada como seu adversário lutava — sem nenhum golpe sujo, permitindo que ele recuperasse a espada que havia deixado cair, saudando-o após uma pausa. Aquele não era um inimigo — era um aliado em potencial. Philipp Donovan largou as armas e se rendeu. Pediu que o adversário lhe ensinasse o que sabia sobre combate… e sobre honra.

Surpreso, o chefe aceitou a rendição e levou-o à tribo. Foi o início da amizade entre Philipp Donovan e **Alenn Toren Greenfeld**.

Philipp passou semanas na tribo, desfrutando da companhia do novo amigo. Por fim, era hora de voltar a Norm, mas eles não desejavam se separar. Alenn Toren acompanhou-o até a fronteira com Bielefeld e ambos se despediram.

Dois meses depois, o chefe se apresentou no Castelo da Luz, para ser treinado como cavaleiro.

A Queda do Herdeiro

Com a passagem dos anos, Alenn Toren se tornou um cavaleiro exemplar. E esperava dedicar toda sua virtude a servir ao próximo Alto Comandante: Arthur Donovan III.

O jovem parecia um herdeiro ideal: disciplinado, estudioso, hábil e justo. A Ordem compareceu em peso à cerimônia de sua sagração. Contudo, cerca de um ano depois, Arthur desapareceu durante uma caçada de rotina. Tudo que se soube é que teria sido emboscado e capturado por um bando misterioso, que sumiu sem deixar rastros. Os cavaleiros foram mobilizados para procurá-lo, mas semanas de busca foram inúteis. Até que, certo dia, ele ressurgiu espontaneamente.

Aproximou-se do Castelo da Luz em silêncio. Dirigiu-se a seus aposentos, ignorando todos, e dormiu por vários dias. Quando acordou, estava transformado.

Arthur Donovan III dizia-se capaz de ver o mal na alma dos mortais e julgar quem merecia viver e morrer. Executou um prisioneiro sumariamente, antes de qualquer julgamento. Punia servos pelos mínimos deslizes — ou por "culpa estampada em seu rosto". Agia como se fosse o representante de Khalmyr na terra. Os cavaleiros estavam preocupados. Tentavam descobrir o que se passava com o herdeiro, verificar o que acontecera durante seu rapto, mas Arthur recusava qualquer ajuda. O ponto culminante veio quando um escudeiro se dirigiu a um nobre pelo título errado na sua frente. Arthur sacou a espada e matou o rapaz na hora.

O choque de todos se transformou em revolta. A cúpula da Ordem da Luz fez uma reunião de emergência e, em questão de minutos, decidiu que ele deveria ser preso e perder o título. Um grupo de cavaleiros liderado por Philipp Donovan e Alenn Toren percorreu o castelo em busca do criminoso, mas Arthur Donovan III fugira. Mais tarde, seria avistado integrando um perigoso grupo de vilões.

Estrutura de Comando

A Ordem da Luz tem uma cadeia de comando rígida, baseada numa estrutura militar e nobiliárquica.

Alto Comandante: líder da Ordem, apontado pelo Alto Comandante anterior. Responsável por todas as grandes decisões, determina se os cavaleiros da Luz participarão de uma guerra ou tomarão alguma posição oficial na política. Recebe tratamento de chefe de estado, considerado abaixo apenas de um rei.

Trindade: três cavaleiros de alto escalão que levam as demandas e sugestões do Círculo ao Alto Comandante. Também têm o dever de aconselhá-lo. Composta atualmente por **Culoch Garoon** (um nobre oposto a Alenn Toren), **Bernard Branalon** e **Nicola Atrinia** (uma jovem cavaleira de uma família influente, cujas alianças ainda não estão claras).

O Círculo: um parlamento de cem cavaleiros que se reúne periodicamente no Castelo da Luz para discutir os rumos da Ordem, então repassando suas impressões e necessidades à Trindade.

Comandantes: quatro líderes militares, hierarquicamente abaixo do Círculo, cada um responsável por um setor de Bielefeld (norte, sul, central, oeste). Não há um Comandante para o setor leste, pois lá fica o Castelo da Luz. Indicados pelo Círculo e aprovados pelo Alto Comandante e pela Trindade.

Demais Membros: cavaleiros, de origem nobre ou plebeia, que devem lealdade e obediência aos líderes.

A Cerimônia de Sagração

A cerimônia de sagração de um novo cavaleiro é simples, mas considerada *muito* séria. Não é necessário haver testemunhas — a própria palavra de um cavaleiro deve valer mais do que tudo.

O candidato deve se ajoelhar. O cavaleiro patrono então recita: "Eu aqui te imponho um dever", citando o nome do candidato. "De defender a vida, por Lena. De ter coragem e esperança, por Thyatis. De ser piedoso e humilde, por Marah. De ser sábio, por Tanna-Toh. De ser vigilante, por Azgher. E de proteger os fracos, obedecer ao teu rei (ou rainha), ser honesto e ser justo, por Khalmyr. Jura cumprir estes deveres, em Arton e nos reinos dos deuses, sem temer a morte, temendo apenas a covardia?".

Em caso afirmativo, o cavaleiro diz: "Ergue-te, *sir/dame* (nome do novo cavaleiro/a). Tua honra seja tua armadura e tua vontade seja tua espada". Então surge um novo cavaleiro, com todos os direitos e deveres que isso acarreta.

No caso da Ordem da Luz, a cerimônia tem um passo adicional. Assim que o novo cavaleiro se ergue, deve recitar: "Ofereço minha honra e minha vontade à Luz". O cavaleiro mais antigo pergunta: "Deseja seguir os passos de Arthur Donovan II, abraçando irmandade acima de qualquer brasão, obediência acima de qualquer propósito?". Em caso afirmativo, o cavaleiro mais velho então dá as boas-vindas: "Eu te acolho na Ordem da Luz, *sir/dame* (nome do cavaleiro/a)".

A tragédia derrubou Philipp Donovan. O Alto Comandante se recolheu a seu quarto, deitou em sua cama para nunca mais levantar. O desgosto drenou suas forças como uma doença terrível. Logo antes de morrer, Philipp modificou as regras da Ordem da Luz: o posto de Alto Comandante não podia ser hereditário, não deveria ficar restrito à família. Seu último ato foi nomear Alenn Toren Greenfeld como Alto Comandante.

Heroísmo Renovado

Alenn Toren enfrentou muita resistência como líder. Afinal, era estrangeiro, não vinha de uma família nobre tradicional e ingressara na cavalaria muito tarde. Acima de tudo, não tolerava intrigas e jogos de poder, exigindo de todos os cavaleiros máxima retidão. Sua glória se solidificou com o apoio de grandes heróis e da própria Rainha-Imperatriz.

Sob sua liderança, a Ordem da Luz tomou a frente na luta contra a Tormenta e foi decisiva na Guerra Artoniana. Numa época em que a aristocracia ameaçava transformá-la em um clube para famílias tradicionais, Alenn Toren fez com que se tornasse o que sempre deveria ter sido: uma irmandade de heróis.

Uma irmandade falha, com alguns membros indignos, com seus próprios problemas internos... Mas, em seu âmago, uma força da justiça.

A Vida na Ordem da Luz

Embora seja dedicada a Khalmyr, a Ordem da Luz não controla a vida de seus membros. Nem todos são clérigos ou paladinos (na verdade esses são minoria) e cada cavaleiro é livre para fazer o que desejar, dentro de certos limites.

De modo geral, os cavaleiros não vivem no Castelo da Luz — apenas o Alto Comandante tem essa obrigação. Os demais têm suas próprias residências, famílias, terras e vassalos. Cavaleiros plebeus ou sem terras muitas vezes preferem morar na sede por simples conveniência. Sempre são bem-vindos, mas pagam pelo alojamento com uma rotina rígida de serviço, treinamento e patrulha. Além disso, todo cavaleiro tem a obrigação de passar ao menos uma estação do ano a serviço da Ordem da Luz. Isso pode significar ficar de prontidão ou cumprir alguma busca. Cavaleiros já envolvidos em missões heroicas são dispensados disso.

Para alguns cavaleiros, pertencer à Ordem da Luz é pouco mais que uma honraria. Eles não costumam lutar ou treinar, não participam do cotidiano da Ordem. Comparecem apenas quando são chamados e tentam burlar suas obrigações, trocando serviço e devoção por ouro. No entanto, a Ordem guia a vida de todos os verdadeiros cavaleiros. Nem sempre estão em missão, mas ela influencia cada um de seus atos.

Além de suas obrigações estritas, muitos cavaleiros simplesmente agem em prol da ideologia da Ordem (ou seja, dos preceitos de Khalmyr) o tempo todo. Caçam monstros perigosos, ajudam inocentes em perigo, treinam escudeiros... Cavaleiros da Luz que fazem parte de grupos de aventureiros são os maiores exemplos disso: têm dispensa para passar longos períodos sem se apresentar no Castelo da Luz, mas levam o bom nome da Ordem por onde passam.

Tudo muda quando o Alto Comandante decreta que a Ordem deve se dedicar a uma grande causa — em geral uma guerra. Nesse caso, os cavaleiros são tratados como soldados: devem se apresentar, receber suas

ordens e cumpri-las sem questionar, não importa o que estivessem fazendo antes.

A Ordem passa por um período de glória há quase 20 anos. Intrigas e jogos de poder perderam a força ante a atuação heroica de figuras como Orion Drake e Alenn Toren. Muitos nobres encontraram dentro de si a capacidade para o heroísmo e a maioria dos que ingressaram desde então tem plena consciência de seu papel.

Curiosamente, não existe um único documento que guie as ações dos cavaleiros da Luz. A Ordem usa uma versão da Norma dos cavaleiros de Khalmyr, sua ordem irmã, mas não a segue tão de perto. Assim, existem debates sobre o que seria ou não aceitável.

Um hábito peculiar entre a Ordem da Luz, que se espalhou para todo o reino de Bielefeld, são as barbas bem aparadas. Muitos cavaleiros têm tanto orgulho de suas barbas quanto um anão. De fato, diz-se que essa moda se originou com Darghon Yuthandhar.

INGRESSANDO NA ORDEM

Para ingressar na Ordem da Luz, o primeiro passo é ser aceito como escudeiro por um cavaleiro já sagrado. Isso acontece em geral aos 8 anos, mas alguns escudeiros começam mais velhos ou um pouco mais jovens. Teoricamente, ser aceito por um cavaleiro não significa que um escudeiro irá entrar na Ordem da Luz — apenas que está no caminho para portar o título *sir/dame*. No entanto, um cavaleiro da Luz dificilmente sagra um escudeiro sem também introduzi-lo na Ordem. O treinamento dura em média 10 anos.

Existem casos de candidatos já adolescentes ou mesmo adultos. Nesses casos, adolescentes se tornam escudeiros como se fossem crianças (é o caso de Darien, o infame escudeiro de *sir* Orion). Já os adultos não passam por esse período, em vez disso treinando e servindo à Ordem em alguma fortaleza. Contudo, certos cavaleiros cruéis exigem que candidatos adultos sejam escudeiros, vivendo e trabalhando em meio às crianças, como forma de humilhá-los. Foi o caso do paladino **Ludolfo Rubrum**, obrigado a servir a um cavaleiro mais jovem do que ele mesmo — até ser sagrado pelo próprio Alenn Toren durante uma batalha contra a Tormenta. Candidatos acima dos 30 anos devem, além disso, vencer um cavaleiro em combate não letal para que sejam aceitos.

Todos esses requisitos são afrouxados para nobres. Esses muitas vezes "servem como escudeiros" nos castelos de suas próprias famílias ou são apadrinhados por um cavaleiro nobre já sagrado, que "garante suas virtudes". Contudo, a realidade da Ordem nos últimos anos tem afastado os aristocratas preguiçosos.

A cerimônia de sagração acontece uma vez por ano, em Norm. Não há um teste; cada cavaleiro apenas garante que seu escudeiro seja apto e digno. O Alto Comandante sagra a maior parte dos novos cavaleiros, mas alguns pedem para ser sagrados por seus mentores. Em quase todos os casos, a mesma cerimônia que eleva um escudeiro à cavalaria também o insere na Ordem da Luz.

Tharaggar Wortrum, anão clérigo de Khalmyr e cavaleiro da Luz

Cavaleiros do Corvo

Os exércitos em Arton são sofisticados e heroicos, mas não podem fazer o serviço de aventureiros. São aventureiros que entram em terrenos cheios de armadilhas, que combatem grandes vilões, que realizam infiltrações furtivas. Infelizmente, aventureiros são notórios por sua indisciplina, imprevisibilidade e rebeldia. Com personalidades fortes, espírito independente e grandes objetivos pessoais, raramente são tão confiáveis quanto soldados.

Mas Arton possui uma força de combatentes mais disciplinados do que militares e mais letais do que aventureiros. São os temidos e infames Cavaleiros do Corvo.

Recrutados inicialmente da Ordem da Luz por **Orion Drake** e treinados a partir de técnicas experimentais do Reino de Yudennach, os Cavaleiros do Corvo são um batalhão de "forças especiais". São condicionados a não ter medo ou hesitar, a cumprir ordens a qualquer custo, a agir em conjunto como uma perfeita máquina de guerra. Não parecem mortais. Submetendo-se a um processo que simula a corrupção lefeu, tornam-se imunes até mesmo à loucura da Tormenta. Com o treinamento, a mente dos recrutas é parcialmente destruída e eles se tornam capazes de entrar em áreas de Tormenta, passar despercebidos pelos lefeu e sobreviver por um longo tempo.

Ao longo dos anos, os Corvos passaram de um batalhão a uma verdadeira ordem de cavalaria. Uma ordem com o único objetivo de defender Arton contra os lefeu, ainda que precisem se tornar tão sinistros e incompreensíveis quanto os próprios aberrantes.

Cavaleiros do Corvo são versáteis: sabem se mover em silêncio mesmo com armadura completa, são especialistas em armas de fogo, mestres em técnicas de assassinato, capazes de sabotar fortificações… Além de lutar habilmente com armas comuns. Observando seu comportamento frio, determinado e obcecado com resultados, é possível pensar que não passam de fantoches, mas um Corvo é autossuficiente e criativo, capaz de tomar decisões sem recorrer a superiores e encontrar formas de triunfar em qualquer terreno.

Para isso, sacrificam boa parte de sua individualidade. O treinamento exaustivo e implacável, que mata vários recrutas, apaga toda noção que o novato possuía de si mesmo. Os recrutas adquirem um forte senso de união, operando em conjunto como se fossem um só. Aprendem uma língua própria, com a qual podem se comunicar sem serem compreendidos. É difícil para um Cavaleiro do Corvo criar grandes vínculos com "civis". As maiores exceções são Corvos que fazem parte de grupos de aventureiros — esses muitas vezes mantêm lealdade para com o grupo.

Embora temidos, vistos como desonrados e considerados criminosos, os Corvos não representam ameaça a nenhum artoniano, a não ser que seja um cultista da Tormenta. A ordem é sustentada por saques de vilões e pelos pagamentos dos poucos trabalhos mercenários que aceitam — quase sempre envolvendo a Tempestade Rubra. Nos últimos anos, vêm atacando e raptando devotos de Aharadak, para se infiltrar no culto. Além disso, estão em contato com o Exército de Arton, em Trebuck. De fato, um dos generais do exército ajudou a desenvolver seu treinamento.

Os Cavaleiros do Corvo são liderados por **Mefítico**, membro da turma inicial de recrutas. O comandante é um veterano empedernido, que parece mais à vontade numa área de Tormenta do que em qualquer outro lugar. Hoje em dia, no entanto, permanece a maior parte do tempo na fortaleza da ordem — o **Ninho do Corvo**, nas profundezas das Montanhas Lannestul. Originalmente um castelo de gigantes, o Ninho do Corvo foi remodelado para seus habitantes de tamanho "normal". Em seus imensos salões vazios, os Corvos convivem com o silêncio e a escuridão.

Qualquer artoniano pode se tornar um Cavaleiro do Corvo — desde que não seja tocado pela Tormenta. Se conseguir achar o Ninho do Corvo, tem direito a tentar o treinamento. Contudo, a chance de morrer é real. Exceto por isso, os Corvos não se importam com quem um Cavaleiro foi antes de ingressar na ordem. O passado, o nome e a mente do antigo indivíduo não existem mais.

Arton ainda não sabe o que pensar dos Cavaleiros do Corvo. Mas em cortes, tavernas e quartéis de todo o continente, muitos tremem ao ouvir o lema:

"Das trevas, trazemos a luz."

Ao que os Corvos respondem:

"Luz!"

Codinomes dos Cavaleiros do Corvo

Um Cavaleiro do Corvo é chamado por um codinome dado por seus colegas ou superiores (nunca por ele mesmo). Nunca é algo ameaçador, lisonjeiro ou totalmente sério. O Corvo não pode gostar muito de seu novo nome, como um toque de humor e humildade.

A seguir estão alguns codinomes de Cavaleiros do Corvo: Mefítico, Preguiça, Náiade, Caolho, Ferrão, Santo, Formoso, Trobo, Costela, Gorad.

GUILDAS & IRMANDADES

Guildas são um tipo específico de organização, caracterizada por unir membros de uma mesma atividade ou profissão, sendo relativamente simples tornar-se um integrante. Na verdade, conforme a localidade ou sua área de atuação, será *exigido* que você se junte à guilda local se quiser operar ali. Em alguns casos, desobedecer a essa regra pode ser apenas um incômodo (desconfiança de clientes potenciais, antipatia de outros membros). Em outros, pode realmente impedi-lo de atuar (a guarda da cidade autoriza apenas atividades de membros de guilda) ou até colocar sua vida em risco (guildas criminosas espancam ou matam ladinos independentes agindo em seu território).

Os objetivos maiores de uma guilda são a proteção (contra rivais, bandidos ou governos tirânicos) e a prosperidade de seus membros. Guildas podem ser pequenas, insignificantes, provendo pouco mais que uma cama onde dormir e algum equipamento; ou podem ser gigantescas, amealhando tanto poder quanto o próprio governo.

Uma guilda típica é centrada em uma única atividade, como um ofício ou arte: guildas de carpinteiros, ferreiros, pescadores, ladrões, aventureiros. Mas algumas, especialmente as maiores, incluem profissionais de diferentes áreas. Uma grande guilda mercantil não será composta apenas por mercadores, mas também guarda-costas, marinheiros, trabalhadores e outros.

A maior parte das guildas é pública, agindo abertamente. No entanto, para preservar sua liberdade de atuação (nem sempre obedecendo à lei), algumas são discretas ou mesmo secretas. Assim, enquanto ser membro de certas guildas pode ser motivo de grande prestígio, outras exigem que seus agentes atuem em segredo, sem revelar laços com a entidade. Não são chamadas "organizações secretas" sem motivo.

ÁREAS DE ATUAÇÃO

A seguir, alguns campos de atuação comuns de guildas em Arton.

ACADÊMICA

Promove educação e ensino, abrangendo assuntos convencionais e fantásticos. Os membros podem se dedicar à leitura e escrita, além de realizar explorações de ruínas e resgate de tesouros culturais.

ARCANA

Focada no estudo e prática da magia, oferecendo suporte e proteção a arcanistas. Realiza pesquisas de novos feitiços e itens mágicos, investiga fenômenos sobrenaturais e recupera artefatos místicos. A sempre popular Academia Arcana se enquadra nesta categoria.

AVENTURESCA

Provê suporte a grupos em missões perigosas, agenciando contratos e fornecendo informações, equipamentos e curas. Aventureiros solitários também podem encontrar colegas e formar equipes balanceadas.

CRIMINOSA

Grupos secretos que exigem sigilo total. Podem controlar uma cidade ou região, oferecendo lealdade e socorro aos seus membros em momentos difíceis. Disputas territoriais com quadrilhas rivais são comuns.

ESCRAVISTA

Grupo vilanesco especializado em tráfico de escravos. Em muitos casos, é apenas uma ramificação de um grupo criminoso maior. Em outros, como no Império Trollkyrka, a escravidão é legalizada e movimenta um grande mercado.

GLADIATÓRIA

Guilda que oferece suporte a lutadores que participam de torneios atléticos ou duelos de gladiadores. Composta por lutadores veteranos, treinadores, curandeiros e outros profissionais. Oferece contratos para lutas, equipamentos e cuidados médicos.

MERCANTIL

Guilda mais comum, reunindo artesãos e profissionais de um mesmo ofício. Pode oferecer condições para exercer o trabalho, proteger contra criminosos e intermediar contratos e transporte de mercadorias.

MERCENÁRIA

Similar a uma guilda de aventureiros, exceto que seus membros podem ser "menos heroicos". Enquanto uma guilda de aventureiros talvez siga códigos, um grupo mercenário pode não demonstrar os mesmos escrúpulos. Não recusará missões de espionagem, sabotagem ou assassinato.

A GUILDA DOS CAÇA-MONSTROS

Esta guilda é uma das entidades mais populares entre os aventureiros de Arton, formada por vários grupos em todo o Reinado e além. Seu fundador lendário, **Mon'han Galldo'han**, é conhecido por suas caçadas a feras fantásticas através dos reinos dos deuses. Embora tenha sido amaldiçoado e não possa mais caçar, ele fornece recursos para as novas gerações de caçadores. A guilda reúne mais aventureiros que qualquer outra em Arton, além de oferecer armas, equipamentos, lições e técnicas para seus membros.

Em aparente contradição com o nome e atividade principal da guilda, Mon'han acredita que monstros são essenciais para desafiar e impulsionar o progresso das raças inteligentes. Ele vê tais criaturas não apenas como ameaças, mas como oportunidades para testar a força e astúcia dos bravos. Missões da guilda envolvem não apenas abater monstros, mas também estudá-los, capturá-los vivos, preservar suas crias e equilibrar sua convivência com as comunidades locais.

Assim, a Guilda dos Caça-Monstros tem papel importante na proteção das populações e preservação da harmonia entre seres inteligentes e criaturas selvagens.

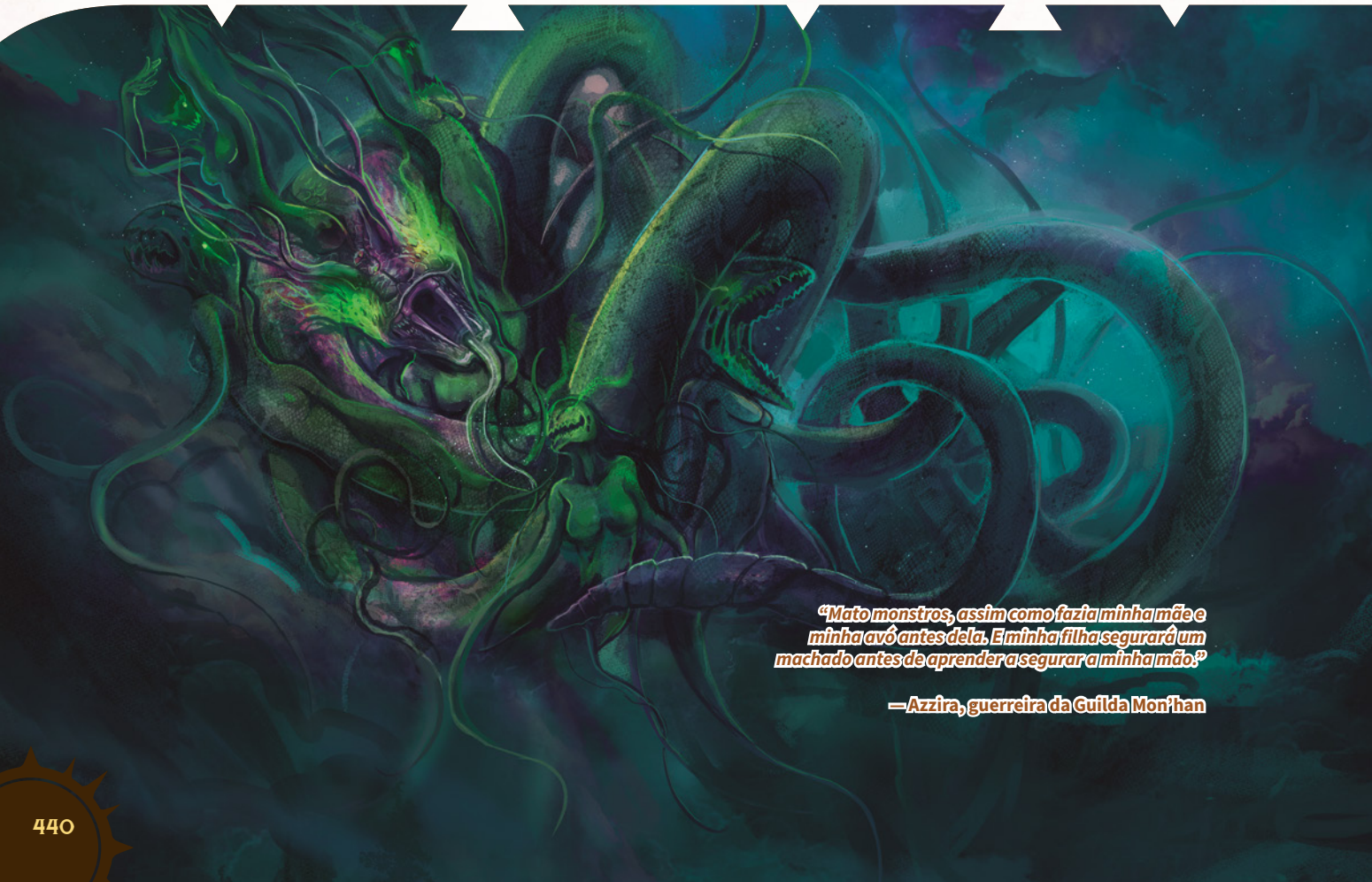
ADMISSÃO

Para se tornar membro dos Caça-Monstros é necessário apresentar-se a um dos chefes da guilda e entregar a carcaça intacta de um monstro como taxa de admissão. Em seguida o chefe designará uma primeira missão, que pode envolver abate de monstros ou tarefas relacionadas, como relatórios, captura de criaturas vivas, proteção de monstros raros, entre outras. Após completar a primeira missão, o membro terá acesso aos benefícios e deveres da guilda.

A Guilda Mon'han atrai membros de diversas raças e ocupações, incluindo povos considerados "monstruosos". Tampouco há restrições em relação a fé: a guilda abriga até mesmo devotos de Allihanna e Megalokk, que cultivam uma rivalidade (quase sempre) saudável.

BASES DE OPERAÇÕES

As sedes da guilda estão presentes em várias grandes cidades do continente. Oferecem diversas instalações, como alojamentos, enfermaria, forja e armazém e, em cidades maiores, bibliotecas, salas de mapas e taverna. A sede central fica em **Trag'Merah**, localizada nas Sanguinárias — uma cidade construída dentro da carcaça de uma criatura ancestral gigantesca.



"Mato monstros, assim como fazia minha mãe e minha avó antes dela. E minha filha segurará um machado antes de aprender a segurar a minha mão."

— Azzira, guerreira da Guilda Mon'han

A guilda reúne membros com diferentes métodos e motivações, embora todos compartilhem o desejo de caçar monstros. A união e organização nem sempre são perfeitas — mas uma convenção anual, o **Festival da Taça**, é realizada em Trag'Merah para reunir todos os membros. Durante o festival ocorre um torneio, e o grupo vencedor recebe a guarda da Taça de Kally, artefato associado ao Deus dos Dragões.

Expulsão

A expulsão da guilda é medida extrema e rara, mas violações constantes dos deveres de membro, recusas frequentes de missões e roubo de troféus e produtos de caçadas realizadas por outros membros podem levar a esse destino. O roubo de caças é considerado crime grave; o infrator é convocado para um julgamento, podendo ser expulso imediatamente se fugir ou não se apresentar. Não há precedentes de membros expulsos que tenham sido readmitidos. Contudo, oferecer uma caça impressionante à guilda pode ser uma forma de reparação.

As Irmandades de Valkaria

Existe sombra sob a estátua de Valkaria — miséria, crime e morte; violência, desespero e chantagem. Nessas trevas, operam algumas das maiores organizações criminosas de Arton.

Tradição de Sangue

Em Valkaria, não há uma única guilda ou facção que controle todo o submundo. Existem guildas de assassinos e quadrilhas dedicadas a um tipo de atividade, mas o verdadeiro crime organizado estende seus tentáculos em várias direções. As maiores organizações criminosas da capital são as **irmandades**, que controlam áreas da cidade como senhores feudais e espalham sua influência pelo resto de Arton.

O mais importante para o crime organizado de Valkaria é a tradição. O respeito aos costumes e a manutenção de certos rituais e códigos de honra torna estes grupos algo mais sofisticado e complexo do que meras gangues, conquistando a tolerância e até mesmo a admiração da comunidade. Cada irmandade é identificada com uma raça, histórico ou linhagem. Os verdadeiros membros devem compartilhar desse traço em comum — forasteiros quase nunca são aceitos.

As irmandades também exigem "honra" e "bons valores morais" de seus membros. Isso significa defender a irmandade acima de tudo, não mentir para seus irmãos e não cometer certos tipos de crimes. Em suma, manter a fachada de dignidade que as cerca: pode-se cobrar "proteção" de um comerciante, mas simplesmente roubá-lo é errado. Membros de irmandades praticam atrocidades sem perder a pose, sempre têm uma justificativa na manga. A palavra dos capitães é lei — se um deles ordenar que você mate um velho amigo, você deve obedecer, ou será visto como um aproveitador traiçoeiro e ingrato. Se alguém se arrepende da vida de crimes e decide denunciar a organização para as autoridades, é considerado a pior das víboras! Obediência cega, devoção à irmandade acima de tudo e segredo total são as diretrizes básicas.

Nas comunidades dominadas por irmandades, cresce-se ouvindo sobre o heroísmo dos senhores do crime. Sobre como a Guarda e os aventureiros nunca foram capazes de expulsar os espectros do velho armazém, mas os soldados da irmandade fizeram o trabalho. Assim, existe uma verdadeira cultura de reverência.

Algumas irmandades têm nomes oficiais, outras são conhecidas por um apelido que nenhum membro usa, preferindo negar a existência da organização. De qualquer forma, é má ideia falar explicitamente qualquer um desses nomes. E quase qualquer pessoa que afirme pertencer a uma dessas organizações está mentindo e acabará morta, com a pele do rosto arrancada — a punição típica para quem usa a "máscara" da irmandade sem pertencer a ela.

Membros de irmandades passam por rituais de iniciação, desde juramentos assinados em sangue até cerimônias místicas complexas. Certas irmandades exigem uma garantia de lealdade, como entregar um filho para ser criado por seu superior ou confiar um segredo terrível aos ouvidos do chefão. Tatuagens e mutilações também são comuns. Assim, mesmo que um criminoso estrangeiro trabalhe indiretamente para a irmandade, nunca será um irmão se não estiver em Valkaria, de onde todo o poder se origina.

Nada disso é exigido dos simples associados ou agregados — criminosos comuns que prestam serviços aos membros. Esses não contam com a proteção da irmandade, não conhecem seus segredos e não respeitam códigos de honra. Caso criem problemas, apenas desaparecem. Embora possam receber o respeito (e temor!) da população comum, devem se curvar ao mais reles soldado da irmandade. Várias quadrilhas, guildas de ladrões e organizações criminosas no resto de Arton prestam respeito às irmandades ou servem a elas de alguma forma. É comum que bandos de salteadores de estrada enviem parte de seu saque a Valkaria, para não atrair a ira dos irmãos. Itens e produtos de que as irmandades precisam (como objetos mágicos ou mercadorias ilegais) podem

As Quatro Famílias

Estas são as principais irmandades criminosas de Valkaria. Novas quadrilhas podem ascender, mas as maiores e mais tradicionais já estão enraizadas na capital.

Companhia dos Irmãos

Talvez a primeira real organização criminosa de Valkaria, que pode ter originado o termo "irmandade". Conta até mesmo com seu próprio brasão — um urso e um anel. A Companhia teve início como um grupo de aventureiros, atuando no fim da jornada da Caravana dos Exilados. Após um período como exército mercenário, passou a se considerar uma ordem, estabelecendo-se na nova capital e enriquecendo de formas cada vez menos lícitas.

Embora possua forte tradicionalismo, a Companhia dos Irmãos não está centrada em uma única linhagem ou raça. Considera-se um exemplo da cultura de Valkaria, aceitando todos que se mostram valorosos, ainda que dê preferência aos nativos da capital. Contudo, os membros de alto escalão são descendentes da Caravana dos Exilados, em especial do grupo de aventureiros original.

Atividades Principais. Todas as atividades típicas das irmandades — com exceção do tráfico de achbuld, por um acordo com a Casa Blasanov. Nos últimos tempos, a Companhia patrocinou bandoleiros em uma região erma de Zakharov, contrariando suas tradições e os princípios de seu líder. Poucos sabem a razão disso.

Líder. **Paollus**, um humano com sangue élfico, que possui um tênue parentesco com a linhagem de um dos aventureiros originais. É visto como sábio e controlado — não usa de violência excessiva e seus castigos são considerados justos. Contudo, quando julga que um crime é digno de retaliação, cria um exemplo para todos, ordenando massacres impressionantes. Paollus não tem apreço por aventureiros, apesar da história de sua irmandade. Financia esses grupos apenas a contragosto.

(Continua...)

ser obtidos em outros reinos e contrabandeados às irmandades. A responsabilidade é bem maior, mas o lucro também. Além disso, a guarda de algumas cidades e aldeias, mesmo muito longe de Valkaria, tem medo de se meter com grupos que tenham qualquer ligação com as irmandades.

Os clientes da irmandade são pessoas comuns que pedem favores, serviços ou empréstimos à organização. Alguns permanecem apavorados à simples menção do nome da irmandade, outros são tratados como amigos, tomando vinho na casa do chefão. No entanto, sempre há uma relação de superioridade, implícita ou explícita. Uma vez aceito como cliente, você pode pedir favores pelo resto da vida. Mas também estará eternamente sob o poder da organização.

Cadeia de Comando

Mesmo o grau mais baixo na hierarquia de uma irmandade (os **soldados**, **"primos"** ou **"caçulas"**) é um distintivo de honra. Soldados não têm autonomia para tomar decisões e fazem a maior parte do trabalho sujo: quebrar pernas, cobrar dívidas, matar culpados de desrespeito. Contudo, são tratados como reis em qualquer taverna de má reputação. Um soldado recebe salário fixo e não pode ter atividades ou negócios paralelos. Alguns caçulas habilidosos e honrados preferem permanecer neste posto a vida inteira, mesmo tendo opção de progredir. Afinal, o grau mais baixo da irmandade não exige grandes responsabilidades e garante que os seus superiores tomarão conta de você durante sua velhice.

Acima dos soldados estão os **tenentes** (ou **"tios"**, ou **"irmãos do meio"**). Responsáveis por uma pequena equipe de soldados, já possuem autonomia para tomar decisões e são donos de seus próprios negócios. Devem pagar dízimo a seus superiores e salários a seus soldados. Em troca, recebem praticamente garantia de prosperidade — caso seu cassino não esteja atraindo público, os outros tios mandarão soldados e clientes para prestigiar o estabelecimento. Ocultar lucros da irmandade é um crime gravíssimo para um tio. A pena é a morte, em geral por ouro derretido derramado garganta abaixo.

O segundo grau hierárquico mais poderoso é o de **capitão** (ou **"filho"**, ou **"gêmeo"**). Existem poucos destes em qualquer irmandade. Um capitão administra uma área inteira de Valkaria (dentro do território da irmandade). Tem sob seu controle diversos tenentes e inúmeros soldados. Tem autonomia quase total, exceto em conflitos com outros capitães e outras irmandades. Contudo, um capitão está por conta própria em relação ao seu próprio dinheiro, à proteção de seus tenentes e

ao pagamento de seus subordinados. Além disso, deve pagar uma gorda taxa a seu único superior. Capitães só sujam as mãos em casos graves — alguns são membros respeitadíssimos da sociedade, frequentando bailes nobres e concorrendo a cargos de Lordes Urbanos.

No topo de qualquer irmandade está a figura do **general**, **"pai/mãe"** ou **"irmão mais velho"**. É o líder supremo da organização, responsável pelo bem-estar de toda a irmandade, com a palavra final em todas as questões. Algumas decisões só podem ser tomadas por um general: resolução de disputas entre capitães, declaração de guerra a outra irmandade, acordos com nobres importantes, retaliação contra as forças da lei etc. Os generais são homens e mulheres que transcenderam a riqueza e o poder. Não faz sentido dizer que são abastados, já que podem obter praticamente qualquer coisa. Não faz sentido dizer que são poderosos, pois têm a obediência de um povo que nem mesmo os conhece. É uma posição de risco: atrai inveja e deslealdade quando não é ocupada com sabedoria. Se for visto como tolo ou fraco, um general pode "sofrer um acidente" e ser substituído.

Atividades

Cada irmandade está envolvida em muitas atividades ilegais e algumas legais — como fachada ou por interesse de seus membros de mais alto escalão. Coisas comuns como financiar a educação de um jovem aventureiro, administrar uma alfaiataria ou patrocinar um bardo talentoso podem interessar a tenentes e capitães. No entanto, o sangue e a alma das irmandades estão em trabalhos mais sórdidos. Essa atuação direta ocorre apenas em Valkaria. Quase qualquer estrangeiro que afirme "representar uma irmandade" em outro reino está mentindo… e talvez receba a visita de alguns irmãos.

Extorsão

A principal atividade das irmandades. No início da história de Valkaria, nem todas as vizinhanças eram completamente civilizadas. Ataques de monstros eram comuns e os cidadãos pagavam vigilantes e aventureiros para que garantissem sua segurança. No entanto, quando o trabalho estava feito, acabava o pagamento. Assim, certos grupos trataram de garantir que "acidentes" continuassem acontecendo com aqueles que não pagassem pela "proteção".

Isso continua até hoje. Numa área dominada por uma irmandade, qualquer negócio deve pagar uma porcentagem ao capitão local. Essa taxa não é tão alta a ponto de quebrar o empreendimento (e, caso seja, a vítima pode se queixar diretamente ao general). Mas deixar de pagá-la traz consequências graves, desde danos à propriedade até incêndios ou "acidentes" fatais.

As Quatro Famílias (continuação)

Casa Blasanov

Também uma organização tradicional, formada há séculos por imigrantes do Reino de Yudennach. Tem forte viés militarista e possui laços com a Supremacia Purista. Seus membros mantêm-se fechados em sua própria cultura, rejeitando quaisquer não humanos, chamando a Supremacia de "a velha terra" e recrutando veteranos da Guerra Artoniana.

A guerra foi um momento crucial para a Casa Blasanov. As outras irmandades desconfiavam de colaboração com o inimigo e por um tempo pareceu que iriam se unir para destruí-la. Apenas um encontro a portas fechadas entre Paollus e Mikhail Blasanov garantiu que isso não acontecesse. A Casa Blasanov não traiu o Reinado e oficialmente não está alinhada com a Supremacia, embora muitos suspeitem que isso seja apenas fachada.

Atividades Principais. A maior parte do achbuld da capital passa pelas mãos dos Blasanov. A Casa também atua no tráfico de armas e itens perigosos, incluindo objetos amaldiçoados ou profanos, venenos e monstros. Há pouco mais de 10 anos, começou a traficar também matéria vermelha, partes de lefeu e itens ligados à Tempestade Rubra.

Líder. **Mikhail Blasanov**, um gigantesco ex-oficial do Reino de Yudennach, trazido da velha terra para pôr fim a uma sangrenta disputa entre os capitães depois da morte do último líder. Impõe disciplina militar e não considera nenhuma atividade baixa demais — assim como em uma guerra, algumas mortes são aceitáveis, até necessárias. É muito violento, punindo quem o desrespeita com o massacre de suas famílias. Mikhail está *muito* velho e alguns já questionam sua capacidade de liderar. Contudo, todos que expressam esses sentimentos acabam esquartejados, seus pedaços espalhados em lugares públicos.

(Continua...)

As Quatro Famílias (continuação)

Tropa da Floresta e das Montanhas

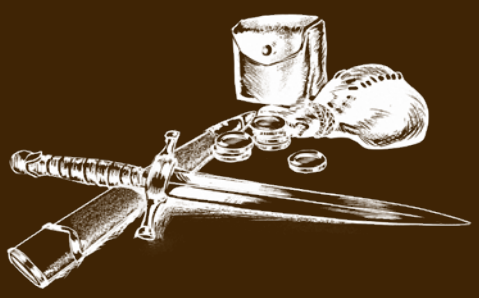
Esta irmandade recente existia na forma de uma quadrilha de anões há bastante tempo, mas não era uma irmandade verdadeira. Chamavam-se apenas de "Tropa da Montanha". Com a destruição de Lenórienn, muitos elfos refugiados vieram a Valkaria. Entre esses, muitos tiveram de recorrer ao crime, entrando em conflito com a quadrilha de anões. Mas o que poderia ser um banho de sangue virou aliança — elfos e anões se uniram para formar uma irmandade.

A Tropa da Floresta e das Montanhas protege todo tipo de refugiados, não humanos e proscritos, além de estender seus tentáculos para a Vila Élfica. Embora a irmandade em si aceite apenas anões e elfos, a comunidade acolhe qualquer "excluído" — menos goblinoides, que arriscam a morte apenas por andar em seu território.

Atividades Principais. Tráfico de pólvora, controle de trabalho, patrocínio de aventureiros (em especial contra goblinoides). A Tropa está muito interessada em infiltrar alguns de seus membros em Doherimm, em busca de alguma nova vantagem ou tramoia após a Revolta das Guildas.

Líder. **Jeryliatalianna**, uma velha elfa maga, acompanhada por **Frostumm**, um anão bárbaro de poucas palavras. A Tropa sempre é liderada por um anão e um elfo. Contudo, os boatos afirmam que a elfa é a única líder real — os líderes anões costumam desaparecer assim que ganham prestígio.

(Continua...)



Tráfico de Achbuld

Comum em Ahlen, o achbuld é trazido a Valkaria em caravanas de contrabandistas e distribuído em tavernas. Em geral, as irmandades vendem o achbuld *fora* de sua comunidade. Desta forma, fingem estar protegendo as famílias da região.

Tráfico de Itens Mágicos e Pólvora

Objetos mágicos são raros, valiosos e exóticos. É quase impossível achar alguém disposto a vender o item exato de que se precisa. As irmandades podem obter itens mágicos através de roubo ou como pagamento de dízimo. Então vendem os itens a preços exorbitantes ou os "presenteiam" em troca de um favor, garantindo mais um grupo de aventureiros no bolso. A pólvora também é uma necessidade cada vez mais comum. Contrabandistas trazem pólvora de Smokestone até Valkaria, onde as irmandades misturam-na com substâncias baratas e vendem-na por preço elevado, com qualidade reduzida.

Empréstimos

Outra atividade comum. As irmandades não desejam ver *ninguém* sob sua proteção passando necessidades. Mesmo que você prefira vender tudo que tem, os capitães insistem para que aceite uma "ajudinha". Esses empréstimos são cobrados ao longo dos anos (com juros calculados pela organização), mas a irmandade nunca aceita o valor total, mantendo o devedor preso. De preferência, a dívida é transferida a seus filhos e netos.

Controle de Trabalho

Em algumas regiões da cidade, você *não consegue* cantar em uma taverna, ser aceito em uma guilda ou trabalhar em uma construção sem o aval da irmandade. Mesmo uma família nobre pode se recusar a contratar um grupo de aventureiros sem ligação com a irmandade local. É preciso permissão da irmandade para trabalhar.

O oposto também é verdade: existem lugares em Valkaria onde não se consegue contratar um armeiro para forjar uma espada ou onde todos os magos estão "ocupados demais". Os trabalhadores e aventureiros ligados às irmandades cobram mais caro e fazem serviços piores, mas contratá-los evita problemas.

Patrocínio de Aventureiros

Pode ser lucrativo (e *muito* útil estrategicamente) ter grupos de aventureiros no bolso. Grupos de aventureiros são tratados como um negócio financiado pela irmandade — recebem equipamento (inclusive mágico), treinamento, favores, conhecimentos secre-

tos e outras vantagens. Em troca, pagam um tributo sobre todo o tesouro que adquirem. Mais importante: devem prestar serviços à irmandade. Isso raramente tem a forma de missões como assassinatos ou roubos, pois as irmandades preferem que os aventureiros continuem se achando "heróis", mas cedo ou tarde algo ilegal é exigido. Além disso, muitos aventureiros acabam em posições de prestígio — a irmandade não permite que esqueçam suas raízes. Arquimagos, generais e sumos-sacerdotes podem ser comprometidos com a irmandade e defender seus interesses quando lidam com nobres, com a Rainha-Imperatriz ou com os próprios deuses…

Resolução de Problemas

Quase qualquer pessoa pode solicitar a ajuda de uma irmandade para qualquer coisa, desde que saiba quem procurar. As irmandades auxiliam esses desesperados, mesmo que sejam forasteiros, mas o preço é sempre muito alto: favores não especificados, trabalhos sujos, revelação de segredos de seus amigos ou até assumir a culpa por um crime! Invariavelmente, o preço só é mencionado *depois* que o serviço foi feito, quando já é tarde demais. Pedir ajuda a uma irmandade é vender a alma, mas pode resolver quase qualquer situação. Além disso, as comunidades sob controle da irmandade podem recorrer à organização no caso de ataques de monstros ou outros desastres. Tudo pode ser resolvido — ao custo de um problema muitas vezes bem pior.

Religião

Algumas irmandades têm forte tradição religiosa. Assim, não é surpresa que existam inúmeros clérigos ligados a elas. Pode ser impossível erigir um templo a um determinado deus em certas regiões de Valkaria. Certos "serviços" da igreja são regulados como qualquer outro trabalho.

Deuses malignos *não* são bem-vistos por essas organizações. Pelo contrário: para manter a fachada de respeitabilidade, as divindades preferidas são Valkaria, Lena, Thyatis e até mesmo Khalmyr. Clérigos que se envolvam demais nas atividades da irmandade podem contrariar suas obrigações e perder seus poderes. Assim, os capitães preservam a "inocência" de seus associados divinos.

Também é muito vantajoso para as irmandades ter um deus na folha de pagamento. Alguns capitães "incentivam" a comunidade a adorar um de seus sócios e, algum tempo depois, surge um novo deus menor. Assim, os irmãos têm exclusivos poderes divinos e uma fonte particular de milagres. É difícil desobedecer aos dogmas de um deus que obedece a você!

As Quatro Famílias (continuação)

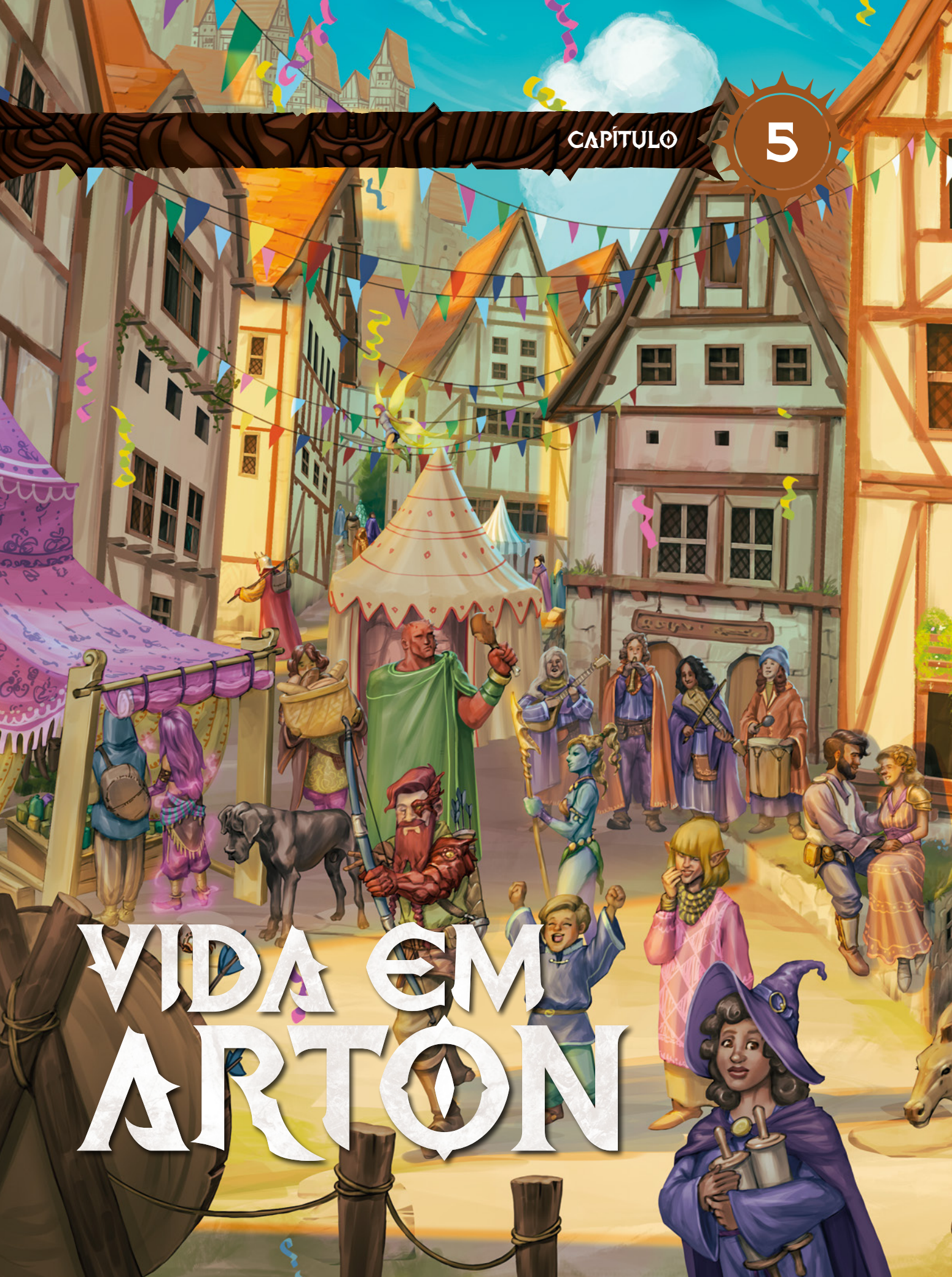
Clã da Lótus

Uma das mais temidas irmandades. Em Tamu-ra, é mais conhecido como **Nairyori**, mas poucos na capital usam esse nome. A atuação do Clã da Lótus começou a ser sentida depois da formação do bairro de Nitamu-ra, embora seja a mais antiga organização criminosa do Império de Jade. O Clã protege a comunidade tamuraniana e não reconhece qualquer autoridade do continente, mantendo discrição total. Aqueles que desrespeitam seus membros são submetidos a torturas que se estendem por semanas.

Circula o rumor de que o Clã da Lótus existente em Valkaria não teria ligação com Nairyori, sendo apenas farsantes que se apropriaram do nome. Se isso for verdade, pode significar que uma sangrenta guerra criminosa está para sacudir Nitamu-ra. Ou talvez seja um boato plantado para despistar autoridades e heróis…

Atividades Principais. Extorsão, empréstimos, controle de trabalho, religião. O Clã da Lótus opera um governo paralelo dentro de Nitamu-ra (embora nem todo o bairro esteja sob seu domínio). Também é dito que o Clã usa maníacos assassinos sem ligação com a irmandade para manter a população aterrorizada e dependente.

Líder. **Dyang So-Dak**, um velho tamuraniano de modos serenos e sadismo horrendo. Alguns dizem que é um sszzaazita de tremendo poder. Quase ninguém conhece sua aparência — So-Dak passeia pelo bairro totalmente incógnito, descobrindo segredos e vontades do povo comum. No entanto, o Clã está bastante ativo no Império de Jade — como seu líder pode estar no Reinado? Não se sabe se Dyang So-Dak visita Tamu-ra regularmente, se deixou em Valkaria uma cópia ilusória… ou se quem está na capital é apenas alguém com coragem suficiente para se fazer passar por um dos maiores criminosos do mundo!


CAPÍTULO
5
VIDA EM
ARTON

Arton é um mundo de sagas épicas, repleto de heróis e vilões poderosos. Mas entre uma aventura e outra há dias comuns e mesmo o mais terrível malfeitor precisa de alguém que cozinhe sua comida e costure suas roupas. Ou, no mínimo, que seja vítima de seus planos...

Este capítulo aborda a vida cotidiana. Fala como é o funcionamento da sociedade no Reinado e além e explica a rotina dos artonianos, seja de pessoas comuns, que não vivem explorando masmorras e enfrentando monstros, seja de aventureiros — afinal, nem mesmo estes passam o tempo todo explorando masmorras e enfrentando monstros!

A SOCIEDADE ARTONIANA

Arton possui cidades grandiosas, mas é sobretudo composto por **feudos**: domínios concedidos por soberanos a seus vassalos, exigindo em troca que zelem pela produção dessas terras e pela defesa de seus habitantes. O Reinado segue essa lógica de governo descentralizado e, apesar das maravilhas e horrores mecanomágicos surgidos na guerra, a base da economia dos reinos continua sendo essencialmente rural.

Certos sábios teorizam que as coisas permanecem assim porque, por trás de todas as suas reviravoltas e tumultos, este seria um mundo "estático". Um lugar onde inovações técnicas são pouco adotadas devido à magia, e onde grandes aspectos da vida são determinados pelos deuses. Assim, a sociedade artoniana permanece praticamente igual há séculos.

A formação da nobreza dos antigos reinos do sul teve características próprias, mas no norte este processo se daria de maneira diferente. A dinastia de Roramar I, mesmo tendo suas origens em um profeta que liderou a Caravana dos Exilados seguindo visões divinas, rejeitou a noção de direito divino ou de que algumas pessoas ou linhagens seriam "escolhidas" para governar os demais. Em vez disso, a dinastia roramariana solidificou sua autoridade na noção ideológica do **Reinado**, a ideia de que todos os povos têm direito a um lar. E, para garantir esse direito, era preciso que os povos estivessem unidos.

Assim, aqueles que receberam o direito de liderar caravanas e expedições pelo novo continente não foram necessariamente nobres (embora vários descendentes da nobreza de Lamnor tenham mantido posições de liderança), mas pessoas que demonstraram comprometimento com essa causa. A formação da nobreza de Arton Norte representou uma ruptura com as noções antiquadas de que certas famílias deveriam governar "porque sempre foi assim" ou "porque os deuses querem".

Essa nobreza nascente encontrou as várias tradições de aristocracia já existentes em Ramnor. O continente norte sempre foi terreno mais do que fértil para monstros e ameaças de todo tipo. As nações que já existiam aqui precisaram, sem exceção, lutar para sobreviver. Assim, a nobreza de Arton Norte era em grande parte baseada em atos de **heroísmo**. Não necessariamente força ou façanhas guerreiras: nas regiões onde mais tarde se formou Namalkah, a habilidade de cavalgar e o conhecimento do terreno eram muito mais valorizados, enquanto em Tapista o comprometimento com os valores da república definiam (ou deveriam definir) quem ascendia a altos cargos. Contudo, é claro, muitos aventureiros poderosos acabavam sendo erguidos à nobreza por serem capazes de defender seu povo através das armas.

Os primeiros eram estranhos em uma terra estranha, parte de um caldeirão de culturas que se mesclaram ao longo de seis décadas de peregrinação, privação e penitência. Comandantes de pioneiros que, mesmo clamando as mais pomposas origens, eram basicamente desbravadores. Os segundos, heróis por excelência dos exclaves ramnorianos. Pedaços de diferentes povos, espalhados e isolados, em terras que nunca foram domadas por completo, protegendo bolhas de suas respectivas civilizações em um continente ainda tomado por remanescentes bastante vivos da Era dos Monstros.

Ambas as classes se uniram por meio de casamentos, tratados, conquistas, alianças e diversas outras relações, dando origem com o passar dos séculos a uma nova nobreza de **exarcas** — regentes que reivindicam ao mesmo tempo os costumes de Ramnor e a nova ideologia dos exilados. Foi essa nobreza que ergueu reinos com base em códigos e valores comuns a diferentes culturas de exilados, nômades, proscritos, sobreviventes e refugiados.

Com o passar dos séculos, a nobreza de Deheon acumularia um grande número de terras e tesouros encantados. Passaria por meio de sua riqueza a dominar guildas mercantis, frotas de navios, laboratórios alquímicos, minas em diversas regiões… Também começaria a patrocinar grupos de aventureiros e, através disso, ter contato com outros Planos e até mesmo divindades. Essa aristocracia, em vez de reinvidicar direito divino, agora era capaz de ela mesma ter influência sobre os deuses! Várias famílias passaram a ter deuses menores entre os seus ou como vassalos.

Tudo isso fez com que essa nobreza se separasse do restante da sociedade, vivendo existências de riqueza inconcebíveis para a maioria do povo, incluindo outros nobres. A **alta aristocracia**, ou *nobreza valkariana,* reside quase exclusivamente na capital, passando períodos em seus palácios em outros reinos e dimensões.

Também existe a chamada **baixa aristocracia**, ou *nobreza rusticana* — assim pejorativamente apelidada por ser gente "rústica" — em sua maioria descendentes de heróis que receberam seus títulos e terras há poucas gerações, ou que são eles mesmo os campeões recentemente alçados à posição de regentes.

A vida destes nobres é mais semelhante à da nobreza exárquica original, com muitos se desdobrando para cumprir juramentos que têm para seus suseranos, viajando entre os domínios que administram, desempenhando o papel de juízes de paz e árbitros de guerra, lutando contra ameaças para proteger seus súditos e sempre a um passo de perder seus títulos. Junto a altos sacerdotes, magos da corte e condestáveis, são eles quem de fato administram os reinos.

Curiosamente, muitos membros dessa nobreza "comum" também vivem na capital. Contudo, basta um olhar para notar que não fazem parte da nobreza valkariana mais tradicional.

Além da nobreza há também a classe social dos **aventureiros**, composta por arautos e serviçais especializados; de menor grau social, mas dotados de habilidades versáteis e impressionantes. Estes são os típicos campeões e heróis desterrados, que vagam de lugar em lugar oferecendo seus serviços: bardos, arcanistas, clérigos, inventores, guerreiros… Em suma, toda sorte de especialistas com capacidades raras. Embora tecnicamente estejam "abaixo" da nobreza, os aventureiros são a classe que goza de mais liberdade, tendo poucas obrigações com qualquer coisa além de si mesmos, seu grupo e seu lorde ou empregador atual.

A base da pirâmide é composta pela classe dos **servos**, composta por alguns subgrupos. Os *artesãos*, artífices e comerciantes costumam viver em cidades e se reunir em guildas, sendo responsáveis por fornecerem bens manufaturados, serviços e amenidades. No interior, formando grande maioria da população, há os *camponeses,* que cultivam os campos e produzem tudo o que é necessário à vida. A classe servil também engloba empregados de castelos, soldados, guardas florestais e outros que não têm a autonomia e a especialização dos aventureiros.

Vale lembrar que, exceto em reinos tirânicos, servos não são forçados a servir a nenhum senhor. O nome da classe social diz mais respeito à função de servir necessidades básicas da sociedade do que a uma ligação de subserviência para com uma terra ou família.

Contudo, apesar de sua estrutura bem demarcada, a sociedade artoniana é muito mais móvel do que parece para quem a olha de fora. Sábios costumam compará-la a um tabuleiro de xadrez: tem demarcações rígidas, suas peças têm movimentos definidos, mas dentro dele infinitas variações são possíveis. Um peão destemido pode promover a si mesmo lutando para chegar até as últimas fileiras. O mais poderoso rei pode ser colocado em xeque.

E, como costumam acrescentar os clérigos de Nimb, nada impede que, enquanto ninguém estiver olhando, um malandro mude todas as peças de lugar!

Os "Bárbaros" de Arton Norte

O termo "bárbaro" vem da palavra do antigo idioma lamnoriano *baario-baario*, que significa "habitante do norte" — que por sua vez tem sua origem em *baario*, termo que, quando não é duplicado, significa "aquele que vem de fora da barreira" e era usado nas antigas cidadelas-estados do sul para ser referir a qualquer forasteiro. Curiosamente, "bárbaro" e "civilizado" nunca foram opostos na mente dos artonianos. A conotação pejorativa vem de uma noção de oposição entre "nós" e "eles", ou "quem está dentro" e "quem está fora". Hoje combatentes ancorados nas tradições ramnorianas reivindicam a palavra bárbaro e a ostentam orgulhosamente. Vale notar que os povos originários de Ramnor tinham sua própria palavra — *skogaravanni*, significando "exilado" — para designar os povos vindos do continente sul. Ela está na raiz da palavra "caravaneiro" que, às vezes, também é utilizada como sinônimo de forasteiro, proscrito ou renegado.

VIAGENS & ESTRADAS

Os habitantes de Arton estão em constante movimento. Estradas percorrem o continente como uma teia ligando as maiores cidades e até mesmo algumas aldeias. Rotas erguidas em cima de trilhas que precedem a chegada da Caravana dos Exilados, utilizadas até os dias de hoje, mas transformadas pela passagem dos séculos. Dizem que viajar por elas não é só se locomover no espaço, mas também no tempo. É passar pelos mesmos caminhos trilhados por heróis, peregrinos, monstros, reis e plebeus durante as eras.

Um viajante pode começar sua jornada em um **sendeiro** de terra batida, único tipo de caminho marcado em lugares ermos, típico dos primórdios do povoamento, entrecortado por pontes de cordas transpondo abismos. Mas talvez essa trilha simples logo se transforme em uma **alameda** plana, feita de parelepípedos encaixados e ladeada por árvores. Essas alamedas se tornaram comuns por volta do ano 1100. Adiante, a alameda pode evoluir para uma moderna **pista régia** pavimentada com concreto alquímico, com duas vias, ideal para circulação de carruagens e carroças. Pistas régias contam com sofisticados sistemas de escoamento de água nas laterais, sinalizações de distâncias e direções, e bicas para reabastecer cantis. As mais importantes chegam a ser iluminadas por lampiões mantidos pelo reino ou pelos próprios viajantes. Em alguns casos especiais, existe até mesmo luz mágica. Em geral contam com postos de guarda ou são patrulhadas por destacamentos do exército local. Nas rotas tradicionais são frequentes as estalagens, tavernas e **lanistérios** — templos de Laan, o Deus Menor das Viagens — como pontos de parada e descanso.

Dentro das rotas principais não é preciso andar mais do que três dias para encontrar algum povoado, ainda que pequeno. Nas regiões mais ermas e fronteiriças, porém, uma viagem pode se enveredar por brejos, matagais ou descampados e, entre partida e destino, consumir semanas ou meses até que se encontre algum sinal de civilização.

Tais caminhos fora dos percursos habituais, chamados **vias ventureiras**, costumam levar a ruínas antigas e outros pontos de interesse. Suas margens são pontilhadas por ocasionais tavernas. Embora contem com poucos fregueses ao longo do ano, esses estabelecimentos que atendem quase só a aventureiros podem cobrar preços altos. Não é incomum a figura dos "cartógrafos de taverna" que se alternam entre esses lugares, vendendo mapas que supostamente levam a tesouros. Nessas estradas também há eventuais **santuários de Marah**, garantindo algum conforto e paz aos viajantes.

Tão utilizadas quanto as estradas, especialmente para o comércio de longa distância, são as vias fluviais. O continente tem diversos rios amplos e profundos, usados para o escoamento de mercadorias, transitados por barcaças, trirremes e **monções** — caravanas aquáticas compostas por diversos pequenos barcos.

Não é incomum o trabalho de **burlaque**, profissão antes precária, destinada a servos, mas hoje bem paga e ocupada por equipes treinadas de trabalhadores sobrenaturalmente fortes — ou mesmo por um único e solitário indivíduo prodigioso. Um burlaque anda pela margem de um rio, puxando uma enorme corda ou corrente e arrastando um navio correnteza acima. No inverno, quando a água congela, costumam procurar emprego temporário como aventureiros, sendo por isso apelidados de "heróis invernais".

Para além da terra e da água, há também em Arton o transporte pelo ar, umas das formas mais rápidas e sofisticadas de chegar a algum lugar… ou de perecer em um acidente terrível. A maior parte das **naves aéreas** é de uso exclusivo da alta nobreza e de aventureiros lendários, simplesmente devido ao custo exorbitante dessas viagens. Contudo, naves maiores e mais acessíveis vêm sendo construídas em vários reinos. Até onde se sabe, nenhuma das naves aéreas existentes em Arton tem autonomia para cruzar o continente; a maioria se restringe a viagens dentro de um reino ou no máximo entre reinos vizinhos. Contudo, essa tecnologia está avançando — e nunca se sabe o que pode estar nas mãos de grupos de aventureiros poderosos…

Para aqueles determinados a economizar e dispostos a correr perigo, sempre existem os **ornitópteros, balões e outras engenhocas goblins**. Em geral, os aeronautas dessa raça não se preocupam com detalhes como autonomia de voo, manutenção periódica ou durabilidade dos materiais. Apenas garantem que vão chegar aonde o cliente precisa! Caso contrário, quaisquer sobreviventes receberão seu dinheiro de volta.

DINHEIRO & COMÉRCIO

Muitos se perguntam de onde vem o dinheiro que circula no Reinado e além. Tibares são moedas recebidas como soldo por aventureiros depois de árduas jornadas, esbanjados por nobres, contados aos punhadinhos por trabalhadores. Foram uma invenção de **Quindogar Tollianor,** um despenseiro que é considerado o pai da economia e foi o primeiro conselheiro real deheoni. Muitos cronistas afirmam ter sido ele a verdadeira mente por trás das políticas de expansão comercial na era do Rei-Imperador Wortar I.

Nos primórdios do povoamento, tanto lamnorianos quanto ramorianos praticavam o **escambo** — a troca de produtos por outros produtos ou serviços. Com a expansão do comércio dentro da fronteira dehoni, inicialmente se resolveu adotar uma unidade monetária chamada **gazeio**, inspirada em uma moeda de mesmo nome usada no antigo reino sulista de Cobar. Dizem que era chamada assim por ter a imagem de uma fênix, tão feia que as pessoas pensavam se tratar de uma garça...

Música aos ouvidos dos mercadores, o tilintar das moedas era portanto um *gazeio* — o som que esse tipo de ave faz. Ainda hoje, tibares de cobre são chamados de gazeios — ou ***gazetas***, termo que também designa o jornal impresso na capital, que custa uma única moeda deste valor. Esta hoje descontinuada moeda deheoni era cunhada cada uma com a imagem de chefes dos respectivos assentamentos onde era produzida. Seu valor era determinado pelo peso dos materiais de que era feita. Trocá-los por valores equivalentes de outras moedas podia se tornar rapidamente um pesadelo logístico-matemático. A escassez de minérios muitas vezes levava a que fosse partida em pedaços para facilitar o troco. Além disso, a moeda era facilmente falsificável, por meios mundanos ou mágicos.

Foi Tollianor quem teve a ideia de criar uma unidade monetária padronizada. Os primeiros tibares foram cunhados com seu valor lastreado em três metais por ordem de raridade: **cobre**, **prata** e **ouro**.

Viajar por Arton envolve mais perigos do que estradas e clima ruins

A imagem do *Rei Tibar* foi escolhida como efígie de uma das faces da moeda por não representar nenhum monarca existente (e efêmero, como todo mortal). Era um personagem folclórico, uma mistura da história de duas figuras lendárias distintas: a **Rainha Tíbia**, uma monarca do sul que diziam transformar cada ser ao seu redor em ouro ao tocar sua flauta mágica feito de osso, e o **Rei Agar**, o Filósofo de Fogo, soberano do norte com a reputação de ter sido um sábio alquimista e arcanista, perseguidor dos segredo das magias de transmutação.

De início, não houve muito entusiasmo pela inovação econômica. **Gaio Zaghelulff**, o ourives que cunhou as primeiras moedas, amigo de Tollianor, deu à imagem do Rei Tibar as feições caricaturais do próprio conselheiro bonachão, mostrando-o próspero (com uma coroa) em uma das faces e pobre (sem coroa) na outra, representando a ruína que "certamente" se abateria devido a essa ideia. Mas o alvo de sua zombaria acabou rindo no final.

Quando mercadores perceberam como o novo padrão facilitava as trocas e a qualidade com que as moedas eram confeccionadas tornavam fraudes mais difíceis, a moeda passou a ser cada vez mais adotada, sendo hoje considerada um dos símbolos da união entre os povos do Reinado. O personagem "Rei Tibar" se tornou maior que a pessoa do conselheiro. Todos amavam e odiavam, viviam e morriam pela figura na moeda. Oravam a ela esperando receber bênçãos que trouxessem prosperidade. Para o povo e logo para sábios e teólogos, as duas faces distintas ganharam um significado transcendente. A face com a coroa representava a fartura e a face sem coroa, a pobreza de quem gastou o que não devia. Naqueles pequenos discos de metal estava um resumo da vida de boa parte da população. Mais do que isso: ali estavam representadas todas as transações, todas as relações de perda e ganho de todos os seres artonianos.

Foi assim que, graças à brincadeira de um descrente e já em idade avançada, Tollianor ascendeu ao posto de Deus Menor do Comércio.

Este não teria sido sido o último milagre do rei-moeda, que desde sempre tenta "barganhar" um posto de deus maior no Panteão. Dizem que, ao ascender, Tibar teve uma visão profética, na qual percebeu falhas em sua maior criação. O conteúdo desta premonição é controverso. Sábios discorrem em termos obscuros sobre uma infestação monetária que transformaria o custo das coisas em montanhas vertiginosas inescaláveis, corroendo esforço e privando a labuta diária de qualquer merecido espólio ou significado. Bardos cantam sobre um futuro de guerras, fome e povos inteiros submetidos à escravidão.

Mas o que quer tenha sido revelado à divindade mercantil, este futuro árido foi prevenido ou, pelo menos, suas causas desvinculadas dos discos metálicos que contêm as faces de Tibar... Hoje, embora metais raros como ouro e prata continuem sendo valiosos — o primeiro deles sendo especialmente procurado para barganhar milagres com os clérigos de Azgher, o Deus-Sol — os tibares já não utilizam seu valor como "padrão".

A verdade é que poucas pessoas compreendem exatamente o cálculo pelo qual a moeda é lastreada hoje. Teólogos especulam algo envolvendo a crença de clérigos e monges, uma coleta de energia mística que exige períodos de jejum, oração e reclusão cada vez mais longos à medida que devotos avançam de posição dentro de irmandades religiosas, mas nada disso está claro. Como é costumeiro em muitas religiões, os devotos estão mais preocupados em celebrar os mistérios de sua fé do que em tentar explicá-los.

A Cunhagem Sagrada

Atualmente os tibares não são cunhados como a maioria das pessoas imagina. Sequer vêm do continente.

Existe uma seita de devotos de Tibar a quem foi encarregada a função de realizar um ritual monetário. Estas pessoas se reúnem em um local secreto em algum dos mares artonianos e lá celebram uma intrincada cerimônia em nome do deus, dando origem às moedas. De lá, o carregamento é levado e espalhado por Arton Norte.

Entre os piratas, a descoberta da ilha ou de um de seus barcos de transporte é tida quase como um sonho. Mais de um bucaneiro já dedicou sua vida em busca do segredo. **Kezarr Seis-Dedos**, um capitão que aterrorizou a costa de Tyrondir, transformou sua obsessão no manuscrito *O Ouro que Nunca Encontrei*, obra responsável por popularizar o mito da cunhagem sagrada. Kezarr morreu numa missão de rotina, assassinado por um amante passado para trás, mas sua obra perdurou muito mais que sua reputação.

O ritual acontece poucas vezes ao ano e é realizado por dezenas, talvez centenas de devotos, que contam com um número não determinado de auxiliares. Como a devoção não é um trabalho de tempo integral de quem integra a seita, descobrir a identidade dessas pessoas fica ainda mais difícil. Podem ser qualquer um: um guerreiro mercenário aslothiano, uma nobre ahleniense escalando a pirâmide de poder na ponta da adaga, um hynne mercador ou fabricante de jangadas em Khubar. Dizem, porém, que podem ser identificados por uma tatuagem: um tibar de ouro pela metade — representando que sozinhos,

de nada valem — ou por sua habilidade sobrenatural ao realizar truques com a moeda.

O dinheiro é sempre transportado em navios não identificados. É possível se perguntar por que magia não é usada, mas parece claro que a presença de magos poderia ser perigosa demais. Na verdade, a magia é restrita na Cunhagem Sagrada.

A revelação de qualquer segredo que envolva a Cunhagem Sagrada implica em uma pena que, para muitos, pode ser pior que a morte: a pobreza e o azar eternos e irrevogáveis — o que, ironicamente, costuma levar à morte de qualquer modo.

QUANTO VALE O SUOR?

A adoção de uma moeda comum no continente facilitou imensamente a vida dos artonianos e, mais do que isso, é parte do que os une.

Mas como se dá a vida dos cidadãos dos reinos de maneira prática? Afinal, "economia" é uma palavra bonita para o estudo de como se produzem e organizam os bens necessários à vida. Para entendê-la, é preciso falar das duas realidades mais corriqueiras para quem vive em Arton: o campo e a cidade.

Nas áreas rurais, a vida continua a ter um forte caráter comunitário, herança direta de antigas tribos compostas por pessoas que só conseguiram sobreviver cooperando entre si. Em geral, os servos se alternam trabalhando em suas próprias terras e nas de seu senhor. Nesta economia, moedas praticamente não são usadas e o escambo, em forma de produtos ou serviços (estes últimos chamados de *corveia* quando realizados para o senhor), predomina enquanto forma de troca. Tibares são usados basicamente em negociações com outras aldeias e forasteiros, especialmente aventureiros errantes ou mascates.

A proporção do trabalho que um plebeu realiza para si e aquele que realiza como forma de imposto varia de reino para reino e de feudo para feudo. Não existe uma regra universal. Há, por exemplo, lugares onde trabalhar para o lorde ocupa apenas dois dias do mês (normalmente, o dia de Haya) e não é raro ver a nobreza rusticana com foices participando da colheita nas próprias terras. Em outras paragens, este é o único dia da semana que um plebeu pode empregar para trabalhar para si, se quiser preservar o Leen para um merecido descanso. Bens como casas, móveis e ferramentas costumam ser acumulados pelas famílias de geração para geração. Consertar ou reaproveitar coisas é muito mais comum do que adquirir novas. Desperdício ou ostentação são considerados quase uma blasfêmia entre os campesinos.

Tudo muda de figura nas capitais. Já de início, falar em dinheiro perde todo o significado quando se menciona a nobreza valkariana. Suas propriedades, fortunas e poder simplesmente não podem ser quantificadas em números! Os únicos artonianos que se aproximam do seu estilo de vida são aventureiros lendários e deuses menores (na verdade, alguns deles integram este patamar da sociedade). Já a pequena nobreza urbana, formada por burocratas palacianos ou mercadores ricos o bastante para comprar títulos, está próxima em termos de renda da classe aventureira, onde também se localizam a maioria dos grupos de heróis.

É estimado que aventureiros novatos ganham cerca de 300 tibares por busca realizada, com este valor aumentando para heróis veteranos. Mas quanto isso representa em relação a um camponês, artesão ou pequeno comerciante citadino comum? Aquele que conta apenas com o valor tabelado por guildas que regulamentam seu ofício?

Trabalhadores iniciantes recebem em média 1 tibar por semana, somando 4 tibares ao mês — sendo 2 deles reservados a pagar os custos de moradia e alimentação de uma família pequena e os outros 2 gastos ou economizados para adquirir bens não essenciais.

Entretanto, isto é apenas uma abstração. Não é incomum que famílias mais numerosas, impostos mais pesados e outros fatores consumam esses "tibares residuais" ou mesmo acarretem em dívidas. Por outro lado, fazendeiros prósperos, artesãos experientes e mercadores sagazes podem ganhar mais do que essa quantia. Já aprendizes recebem meio tibar (ou 5 tibares de cobre) ao mês. Mas, além da chance de aprender uma profissão, têm outros custos e amenidades cobertos pela guilda onde estão empregados.

Portanto, todos os aventureiros devem lembrar, quando estiverem esbanjando moedas em uma taverna, que o pagamento de uma só missão simples pode representar o pagamento de alguns *anos* de labor de camponeses e outras pessoas comuns!

Um dia típico de um camponês no Reinado

O galo canta pela segunda vez, avisando que é hora de acordar. O inventor da vila diria que são "cinco da manhã", mas aqui na fazenda não temos engenhocas de marcar o tempo — e nem precisamos, pois o galo nunca se atrasa. Azgher ainda não surgiu no céu e a escuridão me faz olhar para a cama. Feita de capim e coberta com **pelegos**, ela me chama de volta, mas eu ignoro. Há muito a ser feito hoje!

Vou até a cozinha, onde Kaylin, minha esposa, já está preparando o desjejum. Eu ajudo, acendendo o fogão a lenha e colocando uma chaleira a esquentar. Então lavo o rosto na **gamela** apropriada — deixamos uma dessas tigelas ao lado da tina de água para limpar o rosto e as mãos, além de outras duas para cozinhar. Dizem que no castelo do barão há um cano na parede de onde sai água à vontade, mas não temos nada disso aqui. Por fim, volto ao quarto, retiro o camisolão de dormir e visto uma túnica e calças de cânhamo. Como muitas roupas de camponeses, são beges, pois essa é a cor natural do tecido. Mas, sem que minha esposa saiba, estou economizando alguns tibares para tingir um dos vestidos dela de vermelho.

Quando retorno à cozinha, a chaleira já está apitando e meus filhos já estão saindo do quarto deles. Temos sete: Jarrad, meu primogênito, de 19 anos; Ceres, Tesha e Laina, três moças, de 17, 15 e 13; Rickar, um rapaz de 12; Astris, uma menina de 9, e Darren, nosso caçula, de 6. Crianças de até 7 anos não possuem responsabilidades. Dos 7 aos 11, ajudam em tarefas leves, como pegar ovos no galinheiro. A partir dos 12 anos, são consideradas adultos e trabalham conosco. Falando nisso, adultos se dividem entre os que trabalham na casa e no campo. Homens e mulheres do primeiro grupo cortam lenha, tecem fios, consertam a casa e preparam pão, geleia, sabão e outros produtos artesanais. Já os do segundo grupo se ocupam da lavoura e dos animais, como galinhas, ovelhas, porcos, vacas e trobos.

Terminado o desjejum, eu, Ceres, Laina e Rickar, que trabalhamos no campo, vamos até a terra que iremos preparar para o plantio de trigo. Chegando lá, começamos a **capinar**. No meio da manhã, Jarrad chega trazendo um lanche. Enquanto dou os últimos toques em uma **macega** teimosa, vejo o rapaz estender um pano no chão e, sobre ele, colocar grossas fatias de pão, queijo e linguiça. Uma vez alimentados, voltamos ao trabalho, amontoando a vegetação extraída, que mais tarde será enterrada para adubar a terra. Daqui a alguns meses, Ceres e eu levaremos o trigo colhido ao moinho do barão, a dois dias de viagem de carroça. Lá, o trocaremos pela farinha que nos sustentará durante o ano.

Ao meio-dia, retornamos à casa para almoçar. Os filhos aguardam até eu e Kaylin nos sentarmos, para só então se sentarem. De forma similar, após comermos, ninguém sai até eu e ela nos levantarmos. Refeições em família são uma tradição levada a sério por aqui!

Terminado o almoço, voltamos ao campo. No meio da tarde, vejo viajantes ao longe. Mesmo à distância, sei que são aventureiros. Há uma humana de mantos e cajado, um goblin montado em um lobo, um anão portando um escudo com o símbolo sagrado de Khalmyr e um minotauro carregando mais armas do que todos os guardas do barão juntos. Felizmente, eles não se aproximam. Aventureiros causam mais problemas do que resolvem! Porém, percebo minha filha mais velha olhando para eles enquanto se afastam. Ceres não sabe que tudo de que precisa está aqui? Vagabundear pelo mundo é coisa de... bem, de vagabundo!

Trabalhamos até o céu ficar laranja. Então, sujos e suados, vamos para o rio tomar banho. Se fosse inverno, iríamos apenas lavar os pés! Chegando em casa, descansamos até o jantar, que ocorre perto do pôr do sol. Após a refeição, a família se reúne ao ar livre. Se fosse uma noite fria, a reunião seria dentro de casa, ao redor do fogão. Os pequenos dormitam nos colos disponíveis, enquanto conto casos de assombração e tesouros enterrados. Todos escutam, menos Ceres, que vai para o quarto mais cedo.

Por fim, antes de me recolher, dou uma última passada na "casinha", para as necessidades. Dizem que o palácio da Rainha-Imperatriz possui banheiros dentro dele, mas é claro que... ah, você já sabe. Não temos nada disso aqui. Como camponeses, há várias coisas que não possuímos. Mas, ao ver minha família reunida, sinto que tenho tudo que realmente importa.

Após dar o beijo de boa noite em Kaylin, faço uma última coisa antes de deitar. Caminho até o baú que temos no quarto, onde guardamos nossas poucas posses valiosas, e o abro. Lá está a algibeira com os tibares que estou guardando para o vestido de minha esposa, mas não é isso que busco. Do fundo da arca, tiro minha antiga espada, de quando servi no exército do velho Thormy.

Está afiada, pois a levei comigo na última vez que fui ao castelo. Não precisarei mais dela — os trolls que antes assolavam a região, odeio admitir, foram expulsos por heróis.

Porém, sei quem vai precisar.

Sei o que Ceres estava fazendo no quarto, após o jantar. Estava preparando sua mochila. Esta noite ela vai fugir de casa. Vai explorar masmorras, enfrentar monstros, viver aventuras. Como eu sei? Ora, ela é uma jovem deheoni, o que você esperaria? Não vou me despedir. Quando for a hora certa, sei que voltará para visitar. Mas, daqui a algumas horas, quando minha filha for embora, encontrará meu presente de despedida esperando por ela na porta.

Pelego: pele de carneiro ainda com sua lã. | **Gamela:** vasilha comprida de madeira ou barro. **Capinar:** usar a enxada para retirar capim e ervas daninhas do solo. | **Macega:** arbusto rasteiro.

ARTE & CULTURA

Muitas facetas de expressão artística e cultural florescem pelos reinos. De grandiosas torres que rasgam céus a espetáculos que cativam plateias, de tradições pictóricas ancestrais aos escritos que imortalizam a história e a imaginação, a maravilhosa capacidade dos mortais de criar é uma máquina de produzir significado, que ajuda a construir sua identidade e pode até mesmo moldar a consciência de povos inteiros.

MARTELO & CINZEL

Edifícios e estátuas são mais do que testemunhas do tempo. Monumentos são a maneira como comunidades inteiras escolhem olhar para seu passado e formar sua memória. Um punhado de tendências se destaca no Reinado hoje, misturando ou brigando entre si para se impor em paisagens de cidades e castelos.

Até por volta do ano 1300, o estilo **neogórdio** dominava as capitais dos reinos. Esta escola imitava palácios e estradas da maneira como eram feitos no apogeu do antigo Império Gordiano no sul. Ou, ao menos, como se imaginava que eram feitos: arcos, colunas espiraladas, claraboias, padrões retangulares, detalhes e motivos que traziam o rosto de divindades.

Construções neogórdias favorecem mármore e concreto misturado a cinzas vulcânicas, mas vale notar que os materiais utilizados nos edifícios de Gordimarr eram bastante diferentes, e que o estilo gordiano já era uma releitura daquele empregado no antíquissimo Império Nardmyr.

A **escola titanoteica** é um desdobramento e uma evolução desse movimento na escultura, representando imponentes figuras heroicas exageradas, que vão do grande ao colossal. Além da influência sulista, uma de suas principais inspirações é a forma pétrea na qual Valkaria foi aprisionada no norte. Este estilo épico surgiu a partir dos clérigos desta deusa, que a esculpiam em poses triunfantes e com armas e armaduras feitas de **aventurina**, variedade de quartzo caracterizada por translucidez e inclusões minerais que propiciam um efeito cintilante nominado *aventurenscência*. No entanto, o estilo logo foi adotado por devotos e seguidores de outras divindades e heróis, que queriam ter seus próprios ídolos enormes para contemplar!

O titanoteísmo não deve ser confundido com a escola **zentúrica**, criado por uma famosa medusa. Artistas deste movimento não estão preocupadas em representar corpos humanos de maneira idealizada, mas em ser anatomicamente fiéis ao extremo, reproduzindo os modelos com um detalhamento obsessivo — incluindo as mínimas imperfeições. Suas esculturas costumam utilizar argila, não só pela plasticidade, mas para impedir artistas talentosas de serem acusadas da petrificação de seres sapientes. É um material que se deteriora com o tempo, por isso nobres pagam somente para ver estas esculturas recém-esculpidas. Ao mesmo tempo, muitos retornam para vê-las anos depois, para apreciar como a natureza as envelheceu. Este processo é considerado parte do valor artístico da escultura e a obra nunca é considerada terminada até que dela só reste pó. Muitos dizem que artistas zentúricos são apenas parte de uma "equipe" de autores de cada obra — as outras partes seriam a natureza e o tempo!

Mais em voga na arquitetura hoje é o **philydiano**, estilo eclético de torres com cumes em forma de cone, domos arredondados, portões em arco, telhados triangulares, janelas arqueadas feitas de vidro selenita — lado a lado com estreitas seteiras para flechas — e edifícios ligados por passarelas elevadas. A ele somam-se influências trazidas por arquitetos de Doherimm que trabalharam na superfície em construções como o Palácio Imperial, mais facilmente percebida na escola **exodoherita** muito utilizada em cidades como Villent e Yuvalin, favorecendo edifícios de pedra sólida, reforçados com ferro e de ângulos retos. Também é possível encontrar alguns destes traços na escola **mimética**, que costuma imitar a forma de armas e objetos e favorecer materiais mágicos, tendo seu maior expoente no Castelo da Luz em Norm.

No campo impera o minimalista estilo **amarantesco** dos povos nômades nortistas, de casas baixas, amplas e austeras, com armações de madeira e pavimentos forrados de palha. Também de origem ramnoriana, mas num sentido oposto, vem o estilo maximalista **gobblelino** com casas de pedras encaixadas e ambientes internos pequenos, aconchegantes, planejados para uma organização meticulosa de móveis e objetos acumulados, como se o residente fosse um herói aposentado desejoso de viver em meio às lembranças de suas múltiplas aventuras.

PALCO & PANTOMINA

As performances cumprem diferentes funções em Arton: sagradas, cerimoniais ou comunitárias; em templos, palácios ou salões. Muitas delas são agitadas ao som das mais variadas melodias e danças.

Entre a nobreza é muito apreciada a **pavonada**, coreografia que exige graça e habilidade, pois é executada vestindo pesadas camadas de roupas, joias ou mesmo armadura! A dança ocorre em duplas, com um dos lados cercando o outro, aproximando-se do par ao ponto de quase tocá-lo, mas evitando isso no último instante — o contato corporal é visto como deselegância.

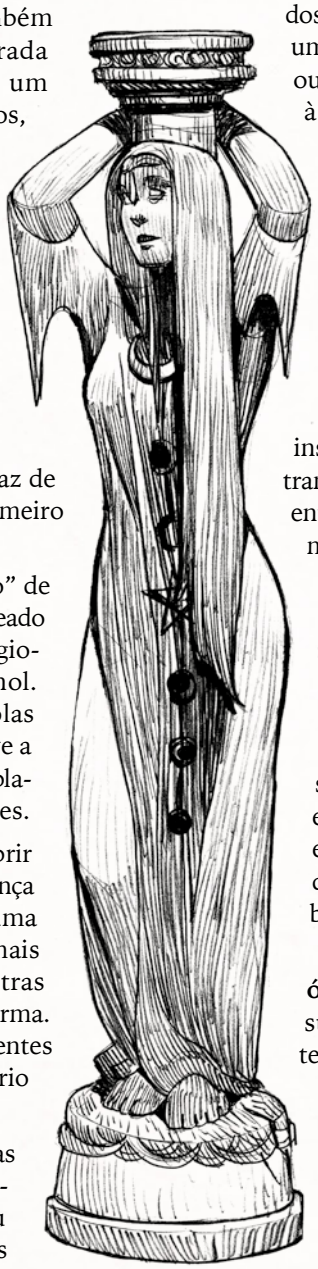
Talvez por isso o **marrarejo**, a infame "dança proibida" de origem camponesa (também conhecida como *valka)*, seja considerada obscena pelos nobres. Ela abre com um casal mãos em mãos, passos alternados, em ritmo lento, depois evoluindo para um ritmo acelerado com ambos ainda colados, saltitando e rodopiando pelo espaço ao redor.

Em cortes feéricas e magocráticas a dança favorecida costuma ser o **fadário**, que consegue ser simultaneamente explosivo e melancólico, envolvendo gestos arcanos e magia literal para a execução de seus passos. Mesmo o dançarino mais medíocre deste estilo é capaz de despertar fascínio fora do ambiente costumeiro onde é praticado.

Para além da nobreza, o "supraestilo" de dança mais difundido no Reinado — permeado de incontáveis variações e adaptações regionais — é a **biqueira**, ou sapateado reinol. Ele pode ser executado em grupos, duplas ou mesmo com um dançarino só. Envolve a alternância rápida dos pés, chutando o tablado com a ponta das botas e os calcanhares.

Às altas horas da noite, costuma-se abrir espaço em tavernas para a **degola**, uma dança de origem zakharoviana que envolve uma pessoa segurando uma espada cada vez mais baixo, à medida que uma fileira de outras pessoas passa, inclinando-se debaixo da arma. A espada não costuma ter fio, mas acidentes não são incomuns, devido ao ambiente ébrio onde a brincadeira se desenrola.

A magia não está ausente das danças populares. Muito praticada por comunidades campesinas tem sido a *salva-sereia*, ou **salva**, criada por uma das primeiras sereias dançarinas em terra firme, que não só dominou as novas pernas como, com a ajuda de um bucaneiro, inventou uma dança em dupla que teria o poder de trazer a chuva dos céus. Outra é a **tenebrella**, desenvolvida por exploradores dos túneis secretos que levam ao reino subterrâneo dos anões, para escapar ao veneno de uma aranha que mata suas vítimas durante o próximo sono.



Além da dança existem outras artes performáticas. Uma das mais completas é o teatro, que incorpora todas as outras na produção de seus espetáculos. As representações cênicas têm lugar em arenas, casas de espetáculo e nos palcos improvisados por companhias itinerantes que vagam pelo interior.

Os reinos têm três gêneros teatrais mais conhecidos. A **antiganova**, ou noticiado, costuma ser uma reencenação de eventos recentes (mais ou menos) da maneira como aconteceram, às vezes com comentários irônicos ou piadas feitos por atores mascarados que se misturam à plateia. É mais comum no interior e muitos de seus "roteiros" são adaptados de edições da *Gazeta do Reinado* e de relatos de arautos.

A **canastra** é um gênero farsesco que envolve desde atores andarilhos solitários até pequenas trupes. É composta por uma pequena galeria de personagens inspirados em deuses e tipos populares. As tramas costumam ser quase sempre mesmas; entrelaçadas, modificadas e temperadas com muito humor e improviso.

Junto a ela há o **revês**, histórias trágicas que se desdobram ao longo de um dia inteiro em três atos e — quando o orçamento permite — em três palcos, quase sempre com reviravoltas e finais surpreendentes. Suas peças costumam ser escritas em uma linguagem metrificada e fluida, de efeito poético, e geralmente envolvem duelos de esgrima com espadas falsas, mas habilidades de combate bastante reais.

Entre outros gêneros destaca-se a **ópera anã** feita para ser ouvida em salões subterrâneos doheritas; o **ka-ke-ki**, um teatro de fantoches e sombras nascido em Nitamu-ra; os estilos de luta gladiatorial dos **ludus tapistanos**; a tradição circense **frathiannate**, e o **hutsafi ubaneri**, representado em deslumbrantes mageões com a participação de elementais no elenco de intérpretes.

PENA & PINCEL

Afrescos, gravuras, quadros... Muitas são as formas que a arte pictórica encontra de representar o mundo. Arton tem uma paleta de cores interminável que vai de tintas terrosas — e proibidas — feitas de múmias roubadas de suas tumbas até pigmentos élficos, que congelam em si matizes encontrados na natureza em horários específicos, como o verdazul *allavir*.

O estilo mais difundido é o **régio**, nascido dos pintores da corte que eram chamados para retratar regentes e suas famílias, ou para capturar imagens paisagísticas de seus domínios. A maestria deste estilo exige uma habilidade maior do que a de um mero retratista: para não ferir o ego de soberanos, é preciso "melhorar" a realidade — mas, ao mesmo tempo, sem exagerar ao ponto de causar estranhamento. Outro estilo clássico é o **sobrenaturalismo**, inspirado pela pintura élfica, que incorporou tintas mágicas e efeitos arcanos aos quadros, criando efeitos, perspectivas, luzes e sombras impossíveis na pintura mundana.

Em tempos recentes, muitos jovens têm sido seduzidos pelo movimento **pré-tempestuoso**, caracterizado por sua depicção de cenários campestres com fadas e sátiros brincalhões, em que modelos são eleitos como "musas" pelos artistas. Em geral, as obras são ambientadas em versões idealizadas de tempos históricos nos quais ainda não se conhecia a Tormenta.

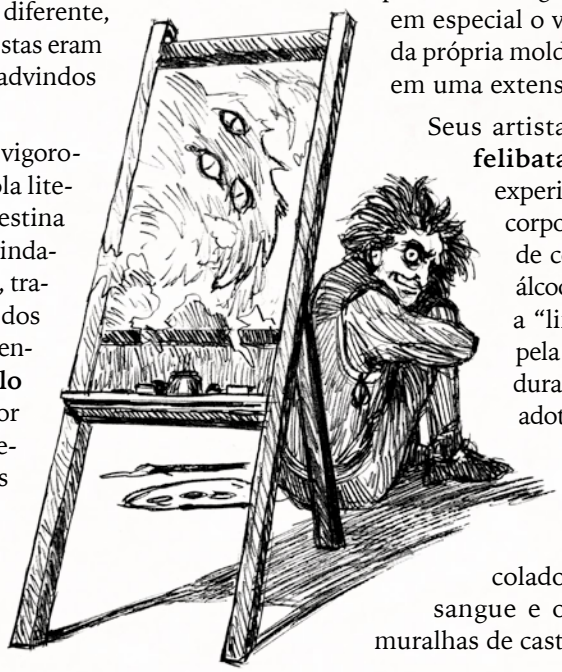
Mas nem só com imagens os artonianos retratam o mundo. Bersados na escrita, também o fazem em palavras. Se a poesia anda de mãos dadas com a música, a literatura nasceu casada com a arte da caligrafia e da iluminura. Não poderia ser diferente, uma vez que os primeiros cronistas eram também escribas e copistas, advindos do clero do Conhecimento.

De tradição milenar ainda vigorosamente ativa desponta a escola literária **sacro-bárdica**, que se destina a coletar sagas envolvendo divindades, regentes e figuras heroicas, traduzindo-as da forma poética dos bardos para a prosa. Como desenvolvimentos desta estão o **ciclo roramariano** — composto por gerações de cronistas que se dedicaram a registrar as proezas e tragédias dos descendentes de Roramar Pruss, o Rei Profeta — e as **gestas de Lamnor**, que versam sobre os cavaleiros e reis dos antigos reinos do sul, estas últimas particularmente populares em Bielefeld.

Entre os camponeses é muito popular a ficção **palimpsesta**, na qual escribas costumam registrar em um pergaminho os feitos de heróis que passaram pelo lugar. Como pergaminhos são raros no interior, não é incomum que leitores tomem a liberdade de raspar e completar as partes mais apagadas com sua própria "edição" da história, ou que nasçam continuações apócrifas, para atender à demanda por novas aventuras de um grupo que jamais voltou ao lugar!

O advento da prensa, embora restrito a poucas capitais e capitaneado por engenhoqueiros goblins, tem ajudado a popularizar a literatura de consumo nas metrópoles. Entre estas se destaca a **literatura de cobrel**, caracterizada por histórias hiperdramáticas impressas em uma única página de papel barato (frente e verso), assim chamada porque alguns de seus primeiros e mais célebres expoentes tinham como vilões os cultistas de Sszzaas. Também a **portulana**, muito em voga e dedicada a circular livretos com as biografias exageradas de capitães piratas.

Não poderia se deixar de falar aqui da vanguarda, atuante tanto nas artes do pincel quanto da pena, conhecida como o **movimento grigoriano** — assim chamado em referência a um pintor da cidade de Ridembarr que teria sido um dos primeiros a representar criaturas da Tormenta, ou ter sido inspirado por elas. Muitos artistas lefou marginalizados e outros tocados pela loucura da Tempestade Rubra encontram neste movimento sua forma de expressão. Na pintura é um estilo abstrato, enérgico e transgressor, com pinceladas largas, favorecendo cores quentes, em especial o vermelho. Às vezes, se apossa da própria moldura do quadro, convertendo-a em uma extensão da obra.



Seus artistas são conhecidos como **nefelibatas** e, na literatura, dedicam experimentos de linguagem que incorporam escrita espontânea e fluxo de consciência, às vezes regados a álcool e achbuld, que tentam emular a "linguagem" lefeu. Considerada pela aristocracia uma arte maldita, e duramente reprimida, os nefelibatas adotam basicamente qualquer meio de publicação disponível, desde pôsteres produzidos em prensas clandestinas, excentricamente ilustrados e colados em muros, até escrita com sangue e outros fluidos corporais em muralhas de castelos e paredes de masmorras.

Canto & Melodia

Embora entre os nobres a música seja algo para ser apreciado em recepções ou bailes, com bardos contratados a peso de ouro, entre o povo de Arton as canções se manifestam espontaneamente. A música surge entre camponeses atrás de alegria — ou entre aventureiros em busca de inspiração.

A procedência das letras raramente é rastreável e sua consistência é inexistente: os versos vão passando de boca em boca, de cidade em cidade, até se transformarem. Dada a semelhança entre temas, diz-se por exemplo que **Sir *Forthum***, cantada em Aslothia com o intuito de demolir a reputação de cavaleiros da Luz, teve como raiz ***A Velha da Taverna***, muito popular em Deheon e no oeste do Reinado, ainda que as letras sejam completamente diferentes.

Nas estradas de barro, nos pisos sujos de madeira e nas cavernas estreitas, a música surge sempre que a felicidade, o medo e a dúvida preenchem o coração dos artonianos.

Poesia Bucaneira

A cultura musical naval herdou muito das canções bárdicas das cortes do Reinado, talvez porque os primeiros piratas carregavam alguma raiz nobre ou algum desejo de nobreza. Nos últimos tempos, porém, os piratas independentes têm inovado, trazendo uma nova influência rítmica — algo esperado quando se passa a maior parte da vida numa embarcação que balança como um pêndulo. Assim, aprenderam a usar esse ritmo internalizado como ferramenta artística e desafiam uns aos outros em **disputas de ritmo e poesia improvisada**. Bardos de bordo criam a sonoridade de fundo, utilizando na maior parte do tempo percussões vocais e batuques improvisados, enquanto dois ou mais bucaneiros tentam superar as rimas um do outro.

As poesias podem ser sobre quaisquer assuntos, desde a dificuldade da vida no mar até os feitos de uma tripulação, e os participantes seguem adicionando estrofes e introduzindo argumentos até que um deles perca o ritmo ou não consiga rimar. É comum que cada navio possua "temas" específicos e frases de efeito que todos os marujos conhecem. Quando o pirata que lidera a poesia naquele momento evoca o tema através de sua rima, o coro de sua tripulação responde ao chamado, em evidência de sua união.

Por mais que pareça algo caótico, existem regras e etiquetas que regem tais competições. Por tradição, o pirata de maior reputação decide a ordem da disputa, podendo escolher entre introduzir o assunto com rimas fortes ou estudar a retórica do adversário antes. Piratas menos notórios têm o hábito de manter consigo uma cópia de seus próprios cartazes de procurados para usar como prova de seu status. É possível "chamar a prova" e comparar cartazes com o rival, mas é uma grande gafe e sinal de inexperiência quando alguém "chama a prova" e se descobre menos notável que seu adversário.

O Cantor de Callistia

Este instrumento de aparência estranha surgiu em Namalkah, perto da fronteira com Callistia. Foi criado por ginetes que precisavam de um instrumento adequado a seu estilo de vida em constante movimento. Precisava ser leve, resistente e simples de usar — e deveria poder ser tocado sem impedir o músico de cantar ao mesmo tempo.

O **cantor de Callistia** é composto por dois tubos paralelos que conectam dois reservatórios de água, um de cada lado — e, para instrumentos de duas mãos, um terceiro no meio. O músico inclina o instrumento de um lado para o outro enquanto usa os dedos para digitar as notas, de maneira similar a uma flauta. A água dos reservatórios de um cantor de Callistia pode ser alterada para mudar a afinação ou removida para que o instrumento fique mais leve para transporte.

O músico pode optar por usar um instrumento em cada mão, no caso dos cantores de Callistia mais agudos, ou uma versão maior e mais grave, que usa as duas mãos ao mesmo tempo. O instrumento produz um som semelhante ao canto de um pássaro, o que lhe rendeu o nome. Tradicionalmente é tocado por artistas que cantam junto com a melodia do objeto. Por isso, um músico que toca um cantor de Callistia é também chamado assim.

É curioso que o povo de Namalkah, com sua rivalidade antiga com os callistienses, mantenha um instrumento tradicional com esse nome. Contudo, os namalkahnianos respondem dizendo que a única coisa boa que tem a ver com Callistia veio de Namalkah…

As Cornamusas de Doherimm

Gaitas de foles surgiram em muitas regiões diferentes, geralmente associadas a comunidades pastoris. Mas, mesmo quando a cultura toma outro rumo, o instrumento pode permanecer como parte da produção musical. Quando os anões se recolheram aos subterrâneos, levaram consigo um instrumento de sopro com um reservatório de ar feito de pele animal, capaz de produzir música mesmo quando o artista precisa parar para respirar.

Músicas de Arton: *A Velha da Taverna*

Voltei de uma empreitada com a barriga roncando
O cavalo cansado e minha boca espumando
Achei uma taverna escura e suja pra valer
Mas dane-se a limpeza o que eu queria era comer!
Mas dane-se a limpeza o que eu queria era comer!

Pedi carne, queijo, frutas e um prato de manjar
Dois odres de vinho e uma cerveja pra encerrar
Comi como um nobre, como um conselheiro!
Mas na minha algibeira não tinha dinheiro!
Mas na minha algibeira não tinha dinheiro!

Precisava dar um jeito (vejam só que situação!)
E com voz raivosa e alta reclamei pra multidão
"A comida tava horrível, o cheiro podre, de amargar!
Quem vendeu essa porcaria não merece um tibar!
Quem vendeu essa porcaria não merece um tibar!"

Limpei a boca suja com ar de indignação
Afastei a cadeira e levantei de supetão
Achei que o meu plano tinha me livrado o couro
Mas uma voz gritou "Mas olhe lá que desaforo!"
Mas uma voz gritou "Mas olhe lá que desaforo!"

A voz vinha de um canto, de uma coisa esquisita
Uma velha gorda, murcha e com barba de cabrita
Balançava na cadeira com um copo de cerveja
E no queixo pontudo tinha uma brotoeja
E no queixo pontudo tinha uma brotoeja

"Ó velha maltrapilha", disse eu sem nem piscar
"Pegue dois burros mancos e vá com eles pastar!
Sou nobre, tenho posses, venho lá de Malpetrim
Mas não pago por queijo que tem gosto de capim!
Mas não pago por queijo que tem gosto de capim!"

A velha abriu a boca e fez então uma careta
Trançou as pernas tortas e deu uma pirueta
Rodou o polegar em volta do botequim
E o povo da taverna começou a cantar assim
E o povo da taverna começou a cantar assim…

A velha da taverna come pão mas não tem dente
A velha da taverna tem um cachorro doente
A velha da taverna tem um olho que não vê
A velha da taverna jogou praga em você!
A velha da taverna jogou praga em você!

Com o tempo, os anões perceberam que sons agudos não se propagavam tão bem nas cavernas de seu reino. Sons graves e retumbantes eram preferíveis naquele ambiente sólido. Como existem hoje, as **cornamusas de Doherimm** possuem roncões imensos, que sobem pelas costas do músico numa curva e repousam em seus ombros. As cornamusas têm de um a quatro roncos, cada um emitindo uma nota contínua enquanto o artista produz a melodia pelo ponteiro.

O instrumento é grande, feito para anões robustos, e precisa ser "vestido" para poder ser tocado confortavelmente. Soldados que tocam as cornamusas em batalha ficam vulneráveis, incapazes de se defender, mas gozam de grande prestígio por sua coragem. O som das cornamusas de Doherimm é capaz de provocar medo em qualquer inimigo do povo anão.

A Irmandade da Onda Senoidal

Esta organização de nome pomposo surgiu nos laboratórios da Academia Arcana, formada por estudantes com aptidões musicais (e muito tempo livre). São pessoas que acreditam existir potencial mágico na exploração sonora e que o progresso da ciência precisa impulsionar a arte. Os autodenominados **Bardos da Onda Senoidal** utilizam artefatos que manipulam as estruturas físicas dos próprios sons. Seu nome vem da crença de que todo tipo de timbre pode ser alcançado através de interações entre ondas sonoras fundamentais.

Os Bardos da Onda Senoidal constroem aparatos que ninguém mais consegue compreender — nem mesmo outros arcanistas. Estes aparelhos se conectam através de fios coloridos e permitem que o músico mude o timbre do instrumento e crie melodias através da manipulação de botões cujo funcionamento é conhecido apenas por eles. O instrumento de um Bardo da Onda Senoidal é único e parte do processo de admissão à irmandade é construir seu próprio equipamento.

Apesar de o processo parecer impressionante, a música feita pela maior parte dos membros da irmandade é utilizada como som ambiente para auxiliar em seus estudos. Muitos alunos da Academia Arcana garantem que essas obras auxiliam a concentração e o aprendizado.

As Orquestras Dracônicas

Ao longo de séculos utilizando partes de dragões para fabricação de itens, era inevitável que fabricantes de instrumentos musicais em Sckharshantallas tentassem integrar matéria-prima dracônica em suas peças. Descobriu-se que **chifres de dragões** poderiam ser usados

Músicas de Arton: *Descendo a Caverna*

Eram três guerreiros
De arma na mão
Descendo a caverna
Caçando o dragão

Um elfo, um humano
Um bárbaro anão
Descendo a caverna
Caçando o dragão

O forte, o bravo
O sem coração
Descendo a caverna
Caçando o dragão

Com fome e com medo
Decerto que não
Descendo a caverna
Caçando o dragão

A trilha é escura
Ao fundo um trovão
Descendo a caverna
Caçando o dragão

O arco partido
As tripas no chão
Descendo a caverna
Caçando o dragão

Um bafo de fogo
Torrado e sem mão
Descendo a caverna
Caçando o dragão

O machado afiado
Golpe sem perdão
Descendo a caverna
Caçando o dragão

A barba ensopada
Ouro de montão
Morreu todo mundo
Só sobrou o anão!

Músicas de Arton: Sir *Forthum*

Abram alas e caminhos
E contemplem sir Forthum
Valoroso! Companheiro!
O cavaleiro sir *Forthum*

Ameaças se afastam
E não teme mago algum
Os demônios se arrastam
Poderoso sir *Forthum!*

Em visita auspiciosa
A uma vila bem comum
De armadura bem lustrosa
Tão garboso sir *Forthum!*

"Lutei guerras e batalhas
Sou cavaleiro da Luz
Rasgo o mal com a minha espada
O meu nome é sir *Forthum"*

Da taverna vinham prendas
Água, vinho e desjejum
Vinham queijos, pães e nozes!
Se esbaldava sir *Forthum!*

"Onde passo o mal destruo
Sem restar vilão algum
A justiça é o que cultuo
Por Khalmyr, sou sir *Forthum!"*

E enquanto ele falava
De seus louros um a um
Na comida então cuspia
Tão grosseiro, sir *Forthum!*

"Nunca vi pior comida
Vou-me embora para o sul
Esta vila não é digna
Do bondoso sir *Forthum"*

Seu cavalo já cansado
Incapaz de esforço algum
Levou um chute no traseiro
Tão certeiro, sir *Forthum!*

"Imprestável, equino mole
Besta inútil, brucutu
Se vacilas, não mereces
Carregar a sir *Forthum!"*

Lá do povo veio o grito
"Ele não é santo nenhum"
E puseram a expulsá-lo
O infame sir *Forthum!*

"Que ousadia! Que falácia!
São palavras de um bebum
Esta vila sentencio
À ira de sir *Forthum!"*

Sem justiça ou clemência
Foi ceifando um a um
Nenhuma alma foi poupada
Do maldito sir *Forthum!*

Abram alas e caminhos
E contemplem sir Forthum
Valoroso! Companheiro!
O cavaleiro sir *Forthum*

na manufatura de instrumentos de sopro, de simples berrantes a rebuscadas cornetas. Cada tipo de dragão gera um som diferente e quanto maior o chifre — e mais antigo o dragão abatido —, mais grave ele é.

Logo o conhecimento se espalhou e, com o tempo, a sonoridade de Sckharshantallas evoluiu ao redor do som desses aparatos, presente em cantos folclóricos e hinos de louvor ao Dragão-Rei do Fogo. Tamanho é o prestígio de uma orquestra que possui instrumentos de chifres dracônicos que compositores locais costumam acentuar as notas mais graves em suas peças para valorizar sua sonoridade, gerando a impressão de que uma calamidade está sempre prestes a acontecer.

Patrocinar uma banda ou orquestra que utilize esses instrumentos é um símbolo de status, algo que a elite do reino faz questão de mencionar a cada oportunidade.

SABORES & AROMAS

Refeições em Arton são um momento de confraternização, uma oportunidade para estreitar laços, fazer amizades... ou conhecer os inimigos mais de perto. É diante dos pratos e das taças cheios, em salões de jantar refinados, que são tomadas as maiores decisões políticas. É diante da carne de caça defumando em uma fogueira improvisada que aquele plano mirabolante para roubar o tesouro de um dragão é traçado.

Mais do que combustível para deixar o corpo vivo, a comida é um fator cultural importante e faz parte da identidade dos cidadãos do mundo, sejam moradores do Reinado, sejam de locais remotos como a inóspita Galrasia.

O QUE COMEM OS ARTONIANOS

Como é esperado, o ato de se alimentar é afetado pela oferta de ingredientes da região. A grande maioria das plantas e animais tem restrições climáticas e portanto é mais consumida em seus lugares de origem. Em grandes centros, como Valkaria ou Vectora, ingredientes exóticos são mais comuns, mas em geral só se vê insumos produzidos em terras distantes nas mesas de nobres ou ricos mercadores.

Culturas que florescem em locais diferentes também desenvolvem técnicas diferentes de preparo, de acordo com a necessidade. A necessidade de conservação de alimentos de um taverneiro no clima gélido das Uivantes não é a mesma de um mercador do Deserto da Perdição. O leite é um bom exemplo: é mais provável que o primeiro o conserve preparando queijo, que se beneficiaria da maturação lenta, e que o segundo o faça preparando iogurte, beneficiando-se do calor. Os temperos usados na comida também refletem a cultura onde o prato foi criado, assim como, em alguns casos, a devoção aos deuses. Há especiarias típicas, ingredientes e métodos de cozimento preferidos por cada divindade e cada local de Arton.

COMO COMEM OS ARTONIANOS

Além das simples possibilidades existem os costumes. Há várias formas de fazer uma refeição para muita gente com o amplamente disponível, mas se tornou comum em todo o Reinado que em Leen a família se reúna ao redor de uma refeição preferida. Nas aldeias e fazendas, muitas vezes é só nesse dia que se come carne, ou quando um animal é abatido. O animal costuma ser preparado numa gamela de cerâmica e temperado com frutas cítricas comuns na área e ervas sazonais. Em Khubar, por outro lado, se fazem diversos preparos usando frutas tropicais e frutos do mar, mas nos dias de festa os khubarianos priorizam grãos cozidos com leite de coco (fruto abundante na região) e diversos tipos de peixe assado na brasa.

Contudo, nem tudo em Arton é comida caseira. Com o grande fluxo de aventureiros em Valkaria, por exemplo, popularizou-se uma série de restaurantes especializados em comidas rápidas. É preciso se alimentar para explorar o mundo e ninguém está seguro em um grupo com um guerreiro anão faminto. As escolhas disponíveis nesse caso variam. Na capital, as batatas de Valkaria são muito populares: ricas em carboidratos e gordura, são capazes de dar a saciedade necessária para aqueles apressados entre objetivos distintos. Também há opções mais divertidas e ainda menos saudáveis, como o *Castelo do Sabor*, para quem estiver disposto a se arriscar.

Em comemorações como casamentos, batizados e aniversários, a refeição se estende aos amigos, geralmente com carne de caça, como cervo ou um suculento gorlogg, como prato principal. Como acompanhamentos, pratos ricos em amido como nabos, cenouras e batatas assadas junto com a carne, ou preparadas separadamente com molho de ervas ou manteiga. Nessas ocasiões festivas é comum que se convide também o clérigo ou druida local para abençoar o motivo da celebração, seja qual for. No caso de vilas pequenas, as festas envolvem toda a comunidade e eventuais hóspedes — como grupos de aventureiros.

A ETIQUETA

A hora da refeição não é exclusivamente uma situação festiva, com a boca cheia e as taças e copos sendo abastecidos o tempo todo. A atenção está dividida e as defesas estão baixas — momento favorito para que sejam feitos atos hostis, discretos ou não. Daí criou-se a necessidade das regras da boa mesa: apesar de a etiqueta ser variável, algumas regras são prezadas na maioria dos locais. Por exemplo, considera-se falta de educação portar armas à mesa, exceto em Zakharov. Alguns lugares levam essa visão de forma mais extrema: em Tamu-ra, por exemplo, é visto como honroso que a refeição seja um momento de paz e, como consequência, toda a culinária do Império de Jade é construída ao redor de alimentos porcionados, que não precisam ser cortados ou espetados para serem levados à boca.

Antes de começar a refeição, ahlenienses derramam um pouco de sua bebida e a primeira porção da comida em uma tigela especial, posta ao centro da mesa apenas para isso. Cada cidadão vai responder um

motivo diferente para fazê-lo, desde "para honrar aos povos originais", até "para que um demônio não se sente à mesa conosco", mas todos sabem que o hábito se origina do medo de a refeição estar envenenada. Existe em Ahlen uma baixela especial, feita com um material preparado com produtos alquímicos, capaz de detectar venenos de diversos tipos, sejam mundanos ou mágicos… mas isso só está à disposição dos mais altos nobres, sendo muito usada em banquetes no Palácio Rishantor.

Contudo, muito do que é considerado educado em uma refeição é construção cultural e não necessariamente segue uma lógica.

No Reinado, especificamente em Deheon, o mais usual é que sejam usados talheres de metal, forjados para o único fim de cortar os alimentos e levá-los à boca. Na mesa com um deheoni, deve-se evitar espirrar ou tossir (eles veem isso como mau agouro) e sorrir mostrando os dentes enquanto come é visto como falta de educação. Já entre os povos originais de Tollon o local preferido para as refeições é ao redor da fogueira, onde são partilhadas histórias dos feitos e da criação do mundo. Cada conviva deve participar contando pelo menos uma história, ou será considerado dissimulado e pouco confiável. Em algumas comunidades das Montanhas Sanguinárias, usar algum utensílio, como uma faca, para partir a carne é uma ofensa gravíssima!

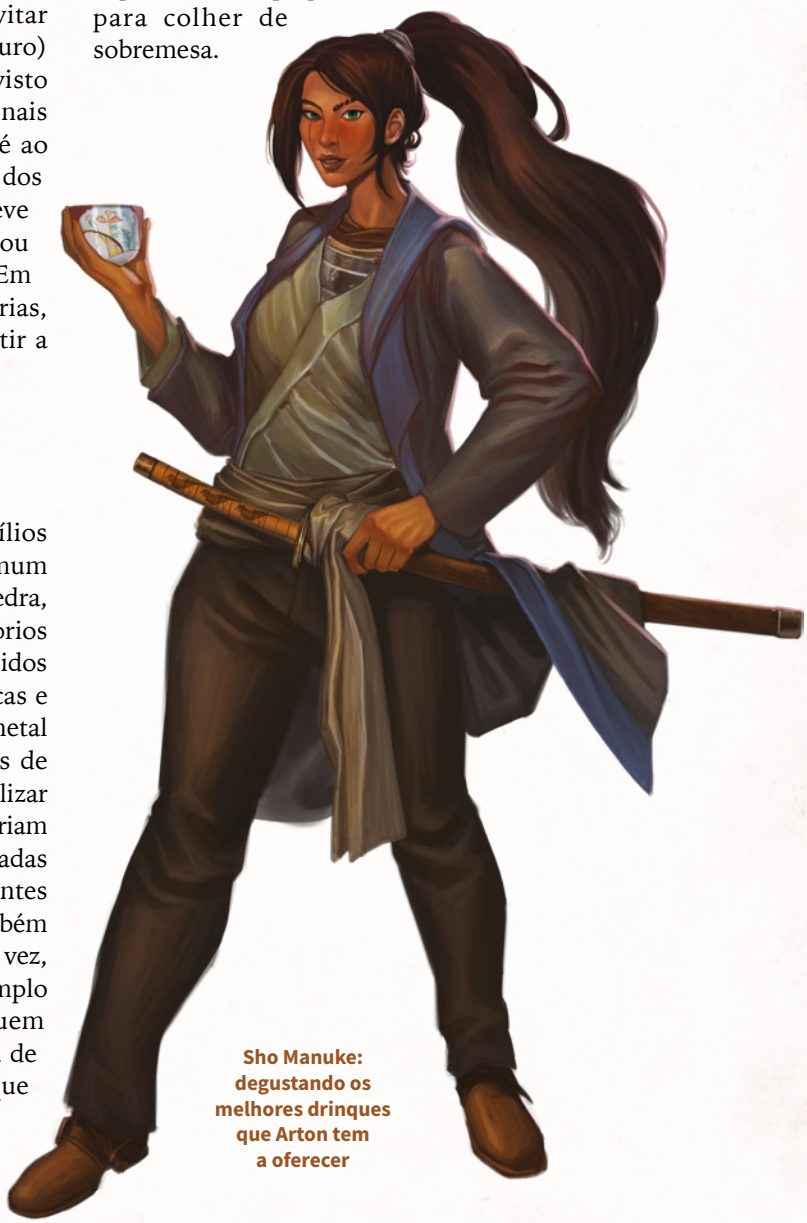
Como se Cozinha em Arton

Sendo Arton um mundo diverso, os utensílios culinários podem assumir diversas formas. É comum usar panelas e assadeiras de metal, cerâmica, pedra, barro ou até mesmo aproveitar pedaços dos próprios animais para fazer seu cozimento (ensopados cozidos dentro do estômago do bode, por exemplo). Facas e colheres para cozinhar podem ser também de metal ou pedra, mas não é raro encontrar utensílios de madeira. Algumas pessoas se especializam em utilizar poderes arcanos para criar pratos e iguarias que seriam impossíveis de outra maneira, como delícias geladas em dias de verão ou bebidas que se mantêm quentes no mais rigoroso dos invernos. Esses efeitos também podem ser obtidos através de alquimia. Mais uma vez, o infame *Castelo do Sabor*, em Valkaria, é um exemplo disso com sua "cestinha uivante". E há até quem diga ainda que em locais com maior incidência de engenhoqueiros é possível encontrar aparelhos que facilitam muito a vida de quem precisa cortar alimentos em pedacinhos minúsculos, retirar suco de frutas ou misturar massa de bolo.

Receitas Artonianas

Trazemos aqui para aventureiros e curiosos da culinária artoniana três receitas que você pode reproduzir na sua casa. Os ingredientes não são exatamente os mesmos — afinal, não temos como garantir produtos frescos do Reinado em sua casa. Também não vamos exigir de ninguém que conjure ventos mágicos ou, ainda pior, faça um teste de resistência para bater claras no braço. Mas prometemos que esses pratos são fiéis ao que você poderia comer em uma taverna em Deheon, ao ar livre antes de dormir enquanto está viajando em uma busca ou, ainda, em uma tarde agradável conversando sobre a vida alheia com seu vizinho feérico.

Para facilitar a vida dos cozinheiros de patamar iniciante, usamos "colher grande" para colher de sopa e "colher pequena" para colher de sobremesa.



Sho Manuke: degustando os melhores drinques que Arton tem a oferecer

Efeitos em Jogo

Macarrão de Caravana. Recebe +2 em testes de Fortitude contra marcha forçada e em testes contra o perigo complexo jornada pelos ermos. *Preço:* T$ 5.

Assado Deheoni. Até o fim do dia, você pode rolar novamente um único teste recém realizado (exceto testes de ataque), mas deve ficar com o segundo resultado. *Preço:* T$ 10.

Buquê de Thantalla. Efeitos que recuperem seus pontos de mana recuperam 1 PM a mais. *Preço:* T$ 150.

Macarrão de Caravana

4 porções, vegano

O comércio é parte da civilização, a forma como muitos povos iniciam suas relações — amistosas ou não. E na vida dura na estrada é necessário garantir o que comer, mesmo em locais ermos. Assim surgiu o macarrão de caravana, uma mistura de hábitos alimentares de vários locais, como o macarrão de Tamu-ra e o azeite sambur. O molho dessa massa aguenta muitos dias de estrada sem estragar, permitindo que os viajantes só esquentem a porção necessária e misturem tudo na hora da refeição. Um prato prático e nutritivo para sustentar o corpo nos longos dias na estrada.

Ingredientes

- 2 colheres grandes de alho em flocos
- 20 azeitonas pretas
- 2 colheres grandes de alcaparras
- 2 colheres grandes de salsinha desidratada
- 200 g de tomate seco em óleo, drenado
- 1/2 colher pequena de sal
- 1 colher pequena de pimenta do reino
- 1 colher grande de pimenta calabresa (opcional)
- 50 ml de azeite de oliva extravirgem
- 400 g de espaguete

Modo de Preparo

Misture o alho, as azeitonas, as alcaparras, a pimenta calabresa, a salsinha e o tomate no processador, liquidificador ou pilão até virar uma pasta. Acrescente sal e pimenta a gosto. Essa base pode ser guardada na geladeira em um pote tampado e preenchido com um dedo de azeite. Na hora de servir, prepare o macarrão e pare o cozimento faltando 2 minutos do apontado nas instruções do fabricante. Aqueça uma frigideira com um fio de azeite e acrescente a mistura do molho, o macarrão drenado e 1 copo da água do cozimento. Cozinhe por 1 ou 2 minutos, até que forme o molho.

Assado Deheoni

6 porções

As famílias de Deheon, das mais humildes às mais abastadas, gostam de se reunir no dia de Leen para compartilhar uma refeição com calma. O prato mais tradicional para esses casos é o assado deheoni que, além de delicioso, é feito em uma série de processos que dependem pouco da atenção integral do cozinheiro, permitindo que o dia sem trabalho seja menos trabalhoso.

Ingredientes

- 1 frango inteiro sem miúdos
- Suco de laranja suficiente para marinar o frango
- 1 laranja
- Raspas de 1 laranja
- 1 colher grande de sal
- 7 ramos de alecrim
- 100 g de manteiga
- Pimenta do reino
- 1 ramo de tomilho
- 1 colher pequena de páprica picante

Modo de Preparo

Coloque o frango em um recipiente ou saco para marinadas. Cubra-o com suco de laranja, adicionando 1 colher grande de sal, pimenta do reino a gosto e folhas de cinco ramos de alecrim. Deixe-o marinando na mistura na geladeira por pelo menos 12 horas.

Pré-aqueça o forno a 180 °C. Retire o frango da marinada e seque bem a pele com papel toalha. Misture a manteiga em ponto de pomada com 1 colher de chá de sal, páprica, raspas de laranja e pimenta do reino. Insira 1 ramo de tomilho e 1 laranja partida em 4 na cavidade do frango. Separe delicadamente com os dedos a pele e a carne do peito do frango. Coloque ali a manteiga temperada. Coloque o que sobrar sobre a ave.

Asse no forno, calculando 40 minutos por quilo de frango. Para se certificar do cozimento, fure a articulação da coxa com uma faca. Se não sair sangue, está pronto.

Buquê de Thantalla

8 porções, sobremesa

Poucos são os registros de comida no Reino das Fadas, já que sua cultura e tradição não costumam compreender a necessidade de alimentação dos outros seres vivos. Entretanto, existem passagens da Antologia que citam banquetes feitos "de doces e flores". Se esse prato tem origem feérica ou se é apenas uma peça pregada por uma fada para convencer incautos a comer a decoração do centro de mesa é um mistério.

Ingredientes

- 6 ovos com clara e gema separados
- 320 g de açúcar de confeiteiro
- 200 g de açúcar granulado
- 10 saquinhos de chá de hibisco
- 1 e ½ colher grande de amido de milho
- 120 ml de suco de limão
- Raspas de 3 limões
- 100 g de manteiga
- 1 colher grande de lavanda (opcional)
- Flores comestíveis (opcional)

Modo de Preparo

Pré-aqueça o forno a 90 ºC ou, caso não chegue a essa temperatura, à mais baixa possível. Abra 1 saquinho de chá de hibisco e despeje seu conteúdo em um recipiente com 2 colheres de água fervendo para infusionar. Reserve.

Bata as claras em neve e, sem parar de bater, acrescente o açúcar de confeiteiro aos poucos. Tome cuidado na hora de separar os ovos — não pode haver nenhum resquício de gema nas claras. Certifique-se de que os utensílios estão limpos e sem gordura.

Acrescente o amido e o chá de hibisco infusionado. Após incorporar, acrescente o conteúdo dos demais saquinhos de chá. Bata até a mistura se tornar um merengue brilhante de picos duros. Coloque o merengue em um tabuleiro coberto com papel-manteiga, formando um disco do tamanho de um prato comum. Deixe as bordas mais altas e o centro um pouco afundado — é onde vai a cobertura na hora de servir.

Asse o merengue por 2 horas. Caso seu forno não chegue à temperatura de 90 ºC, asse à menor possível, deixando-o entreaberto segurando a porta do forno com uma colher de pau. O merengue vai estar pronto quando ficar opaco e seco ao toque, idealmente sem ganhar cor. Deixe o merengue esfriar totalmente dentro do forno.

Para o creme, misture as raspas de limão, a lavanda e o açúcar cristal e passe-os pelo processador por 5 minutos para aromatizar o açúcar. Coloque o açúcar aromatizado, o suco e as gemas em um recipiente e cozinhe-os em banho-maria, batendo sem parar com um batedor de arame até que a mistura vire um creme homogêneo.

Misture a manteiga gelada e picada e bata a mistura até que seja incorporada. Deixe gelar.

Na hora de servir, cubra o espaço da cavidade do merengue com o creme, acrescente as flores comestíveis e sirva imediatamente.

Lei & Ordem

Mesmo os maiores sábios de Arton dificilmente lembrariam de todos os códices que já regulamentaram o convívio no Reinado, inspirados em múltiplas origens e culturas, inúmeras vezes modificados entre as coroações de Reis-Imperadores. Assim, aos estudiosos da lei, é melhor se ater ao presente.

Após retornar de seu exílio cósmico, a Rainha-Imperatriz Shivara, em conjunto com os demais regentes das Sete Espadas, decidiu que, à luz dos recentes eventos pelos quais Arton passou, era necessária uma **nova lei** para regular a vida civil. Aliás, *nova* não é exatamente o termo adequado, uma vez que o atual código estaria em trâmite no Pequeno Conselho e sendo discutido entre diferentes soberanos desde a época do Rei-Imperador Philydio, o Tranquilo!

Diversos contratempos e desentendimentos contribuíram para que a assinatura deste pacto fosse adiada, principalmente as constantes objeções do então Reino de Yudennach (hoje a Supremacia Purista). Sem essa presença nociva, e com a necessidade dos nobres signatários de buscar unidade como nunca para impedir um esfacelamento total do Reinado, as negociações diplomáticas que levaram a estas novíssimas **leis-mestras** foram promulgadas, não sem resistência de alguns setores da aristocracia.

Originalmente, o códice era composto por apenas treze leis, mas com a irredutibilidade da Pondsmânia em incluir um **14º artigo,** cada um dos outros reinos exigiu em troca que a inclusão de uma lei específica, ancorada em sua respectiva cultura, fosse estendida ao território da aliança como um todo. Um pedido que mesmo a assertiva Shivara I teria acatado, contrariada e suspirando, para que as tratativas do acordo não continuassem a se estender por décadas…

O Vigintílogo

Por decreto de sua Majestade Real Imperial Shivara I, ficam proibidas e passíveis de punição as seguintes infrações:

1) Matar seres sapientes — que em tal condição foram reconhecidos, ou que se enquadrem como tal pela versão mais recente da Lista Lênica —, exceto em legítima defesa ou em ato de heroísmo reconhecido.

2) Ferir seus corpos — e também submetê-los à força ou a feitiço sem que haja expresso consentimento de sua parte.

3) Difamar, caluniar, atentar contra suas honras ou reputações — não se configurando estas ações como tal quando houver justificativa legítima, na forma da lei local; provas da veracidade das afirmações, e para finalidades de sátira, quando bardos tiverem como alvo alguém de posição social superior à sua.

4) Expulsá-los de seu lar.

5) Discriminá-los por suas naturezas ou habilidades.

6) Apropriar-se ou danificar bens de sua legítima posse.

7) Torturar ou cometer ato de crueldade contra quaisquer criaturas.

8) Cometer qualquer um dos atos acima às almas das criaturas cujos corpos estão protegidos por estas leis.

9) Quebrar juramentos ou faltar com a palavra.

10) Recusar pedidos de asilo.

11) Cultuar ou invocar extraplanares malignos, segundo a forma da lei local.

12) Praticar ou incentivar a escravidão.

13) Usar e comercializar armas de fogo e pólvora sem a posse de uma carta de corso.

14) Negar a existência das fadas.

15) Praticar necromancia sem autorização expressa de uma guilda regulamentada.

16) Exigir que uma pessoa ateste a veracidade de seu nome — de nascença, de família, de guerra ou quaisquer outros — sendo o entendimento do Reinado que nomes têm poder arcano intrínseco.

17) Fabricar ou ostentar réplicas do machado Zakharin.

18) Insultar a montaria de um ginete ou privá-lo dela.

19) Alterar ou danificar de qualquer forma o brasão de um reino ou casa nobre.

20) Desacatar um clérigo de Khalmyr no legítimo exercício de sua função.

Tais normas passam a vigorar imediatamente a partir da data de seu decreto em todo território do Reinado — salvo a capital, regida por suas próprias e soberanas leis intramuros.

Vida longa à coalizão dos povos!

Uma corte do Reinado: salão de justiça

A nova contagem de leis fechava em exatas vinte. Um número auspicioso por ser também o número de deuses do Panteão, o que foi considerado um sinal divino! Desta maneira, o códice de leis conhecido como **Vigintílogo** entrou em vigor.

Uma leitura atenta deste documento revela que ele se atém a regular infrações — limites de comum acordo que precisam ser respeitados — em vez de legislar sobre como cada povo deve viver. Também é bastante claro que as leis não regulamentam penas específicas por desrespeitá-las. Isso é decidido pelo nobre que tem jurisdição sobre o local onde o crime foi cometido. As penas mais comuns são **multas ou serviços** para infrações leves, tempo no **pelourinho** para infrações moderadas e tempo na **masmorra e/ou exílio** para infrações graves. Em casos raros, a pena capital pode ser aplicada por nobres severos, por decapitação, enforcamento ou combate até a morte na arena.

Esta pessoalidade da lei leva a decisões subjetivas, bastante variadas e nem sempre justas, mas de acordo com os valores históricos e de autodeterminação dos territórios do Reinado. Ou, mais cinicamente, como teria colocado **Irmã Cicatriz**, legisladora do clero de Khalmyr da antiguidade, ao aceitar com serenidade a pena que a condenava enquanto herege: "Engana-se quem pensa que a lei tem algo a ver com justiça. A ordem prescinde de qualquer justificativa".

Juízes & Julgamentos

Cabe aos nobres o papel de fazer cumprir as leis. Mas não é incomum, principalmente entre os de maior título, o hábito de delegar este papel de juízes a **sacerdotes de Khalmyr** que tenham sido ordenados e estejam na devida posse de seus poderes divinos. Clérigos do Deus da Justiça também são responsáveis por viajar por territórios ermos ou remotos, levando as leis onde não há autoridade formal presente.

Os tribunais em Arton, apesar de prezar por ordem e justiça, têm seus toques de caos. Em certas situações, apesar da presunção de inocência, na prática, o **júri** já começa considerando o réu como culpado, e a defesa que se vire para provar o contrário!

A **defesa** e a **acusação** cabem aos clérigos. Em uma cláusula pouco divulgada, estes papéis podem, teoricamente, ser desempenhados por *qualquer* clérigo de *qualquer* divindade, desde que este seja capaz de usar seus poderes. Ambos os lados se digladiam em debates acalorados, dramáticos e repletos de reviravoltas, que beiram uma apresentação teatral, tentando seduzir os jurados para o seu lado. Cada cidadão do Reinado tem direito à defesa qualificada de um sacerdote, que deve estar disponível para que o julgamento possa acontecer e, caso haja um devoto de Tanna-Toh presente em um raio de poucas léguas, também tem o direito de solicitar sua presença. Em grandes metrópoles, é comum que haja advogados ou outros profissionais especializados em defender réus, sem necessariamente pertencer a nenhum clero.

O **juiz** por sua vez deve levar a votação final do júri em conta, mas não tem obrigação de segui-la. Entretanto, se desrespeitá-la em repetidos casos, ou se cometer muitos abusos, pode acabar atraindo a atenção de um **Lorde Justiciar** — paladinos de notória rigidez e inflexibilidade moral, mas inequivocamente forças do bem como todo paladino.

Lordes Justiciares têm o poder de dar um voto de não confiança ao julgamento realizado por um juiz e levá-lo a julgamento. Caso se comprove má-fé do juiz, todas as suas sentenças passam a ser revistas e ele fica impossibilitado de presidir novamente um tribunal. A visão de um desses paladinos viajando em seu cavalo não chega a ser banal, mas não é raro que grupos de aventureiros cruzem com uma destas figuras, facilmente reconhecíveis por suas togas azul-douradas e os imensos martelos mágicos de madeira que empunham. Dizem que madeira de boa qualidade seria chamada "de lei" pelo fato de ser utilizada pelos Lordes Justiciares.

Em casos em que o júri não chega a um consenso, ou o juiz discorda da decisão do júri, um réu pode invocar seu direito à prática do **ordálio**, deixando que os próprios deuses resolvam o impasse! O ordálio mais comum é o **julgamento por combate**, mas existem outras provas, dependendo da região.

Há alguns anos, ainda havia a diferenciação entre julgamentos civis e militares, mas isso foi dissolvido. A única exceção cabe aos condestáveis do Exército do Reinado, cuja patente tem equivalência jurídica ao título nobiliárquico de marquês. Não recebem um domínio atrelado a essa honraria, mas têm jurisdição sobre seus respectivos Escudos. Normalmente, assim como outros membros da nobreza, deixam a um clérigo da Justiça o papel de juiz, mas podem reivindicar o trabalho para si. Costumam fazer isso especialmente em casos que envolvam os próprios soldados em crimes de guerra.

Tais julgamentos quase sempre são monitorados por um Lorde Justiciar, mas essa vigilância externa é mera precaução — para um condestável, crimes cometidos por suas tropas afetam diretamente sua honra e reputação pessoal, bem como aquela de todos sob o seu comando.

Na verdade, já houve relatos de Lordes Justiciares precisando intervir para que as penas administradas pelos condestáveis não fossem severas demais!

VIDA DE AVENTUREIRO

As histórias de heroísmo falam das grandes vitórias e derrotas, recompensas e sacrifícios, descobertas e traições da vida dos aventureiros. Mas poucas falam sobre como é o cotidiano desses tipos. Pergunte a qualquer veterano e você receberá uma resposta parecida: a vida de aventuras é feita de grandes períodos de tédio, pontuados por momentos de maravilhamento ou horror. É uma vida passada ao lado de seus melhores amigos, mas também das pessoas mais irritantes que se pode conhecer. É a realização de seus maiores sonhos, a vivência de experiências que a maior parte do povo nem consegue imaginar… e a percepção de que esses sonhos e experiências têm seus lados decepcionantes.

Ao sair para o mundo, um aventureiro novato se enquadra em uma de duas categorias: ou é alguém totalmente despreparado para a vida de aventuras, ou se preparou e precisa cuidar dos companheiros indefesos. Muitas vezes quem acha que está preparado na verdade é o mais dependente: embora saber lutar e lançar magias seja muito útil numa masmorra, a maior parte do cotidiano exige tarefas como cozinhar, costurar, ler mapas, preparar fogueiras e, a habilidade mais importante de todas, saber lidar com personalidades diferentes. Muitos heróis iniciantes têm sua primeira grande dose de realidade quando veem o cavaleiro galante ou a bárbara orgulhosa humildemente pedindo ao inventor para consertar seus sapatos. No dia a dia, o que foi aprendido na vida anterior de cada um, quando eram artesãos, fazendeiros ou mercadores, é mais útil do que suas respectivas especialidades aventurescas.

Mas mesmo antes disso todo aventureiro tem uma escolha crucial: seu grupo.

Dizem que os deuses, em especial Valkaria, garantem que coincidências e circunstâncias fortuitas juntem grupos de futuros heróis valorosos. Mas vale lembrar que só ficamos sabendo dos casos de sucesso! Muitos grupos se separam pelo caminho ou apenas são tão incompatíveis que fracassam logo na primeira missão. Um aventureiro iniciante precisa ter cuidado ao unir seu destino ao de estranhos completos. Afinal, a maior parte das buscas vai levá-los para o meio do nada. Ao se juntar a um grupo, um aventureiro iniciante está essencialmente confiando sua vida àquelas pessoas.

Um grupo de aventureiros bem-sucedido é versátil — o que significa que exige pessoas de vários históricos, raças e especialidades diferentes. Contudo, essa força fundamental é também um dos maiores incômodos da vida de aventuras. Quase todos estão acostumados, até aquele momento, a conviver com pessoas semelhantes a eles mesmos: o cavaleiro estava num castelo, a bárbara estava em sua tribo, o inventor era um aprendiz num laboratório, a maga estudava na Academia Arcana… Subitamente, essas pessoas vão passar o tempo todo juntas, geralmente sem nenhum contato com quem tem experiências parecidas! Não é apenas questão de teimosia ou manias… A sensação de que ninguém entende exatamente pelo que você passou pode ser desesperadora.

Assim, grupos de aventureiros precisam achar pontos de conexão em seus objetivos, em suas índoles ou nas primeiras experiências que passam juntos. Não importa que uma clériga de Khalmyr ajude seus companheiros "porque é certo": sem um sentimento de ligação com eles, sua vida será simplesmente insuportável e, mais cedo ou mais tarde, ela vai desistir — ou até mesmo questionar sua fé.

Contudo, uma vez que o novato ache o grupo certo, confie em seus colegas e aprenda a conviver com suas visões de mundo diferentes, a conexão que se forma entre eles pode ser maior do que qualquer outra. Passando por muitas experiências juntos, visitando vários lugares e sem contato constante com mais ninguém, companheiros de grupo têm a impressão de que passaram muito mais tempo uns com os outros do que se passou na realidade. Seis meses num grupo são suficientes para formar ligações íntimas e inquebráveis, equivalentes a anos em situações normais.

Por falar em "ligações íntimas"… Todo aventureiro conhece o melhor e o pior de seus companheiros, em todos os sentidos. Com mais de alguns meses juntos, todos já se viram sofrendo problemas estomacais, roncando, ficando doentes, tendo alergias, passando algum tipo de vergonha… Quase todos terão visto uns aos outros com pouca ou nenhuma roupa, simplesmente pelas realidades da vida na estrada. Todo aventureiro precisa se trocar no acampamento ou mesmo tomar banho enquanto alguém monta guarda. Em geral, logo se formam relações típicas de famílias, em que vários pudores são deixados de lado. Clérigos em especial passam a ver os corpos de seus colegas com total naturalidade, já que precisam tocá-los e ter acesso a diferentes partes para curar seus ferimentos.

A maior parte dos grupos vive na estrada, sem uma "casa" fixa. Isso abre mais possibilidades de aventuras, mas cria uma sensação de insegurança e isolamento. *Tudo* que esses aventureiros possuem está em sua mochila ou, no máximo, nos alforjes de seu cavalo. Possuem uma ou duas mudas de roupa, talvez um segundo par de sapatos, um cobertor… Caso seu equipamento caia num rio ou seja levado por bandidos, é o equivalente a um fazendeiro perder sua casa, sua lavoura, seus animais e todos os seus objetos de uma vez só!

A falta de uma casa faz com que aventureiros não tenham um cotidiano fixo. Assim, é impossível saber quando vai haver a próxima oportunidade de lavar roupa ou mesmo comer comida quente. O cheiro característico de vestimentas e equipamentos usados de novo e de novo, sem acesso a sabão, vai se acumulando. Comer rações de viagem todos os dias prejudica muito a qualidade de vida, a ponto de mesmo aventureiros famintos às vezes sentirem enjoo ao engolir a mesma refeição seca, fria e improvisada que comem há semanas.

Aventureiros *sempre* estão sentindo alguma dor. Mesmo com curas mágicas, a vida de lutas castiga o corpo e dormir no chão não ajuda em nada. Joelhos, costas, costelas, pescoços e outras partes estão sempre incomodando. Uma luta de vida ou morte é suficiente para deixar uma pessoa comum "de molho" por um mês ou mais, mas certos grupos passam por mais de uma dessas por dia! Além disso, viajar pelos ermos é sempre difícil: florestas e planícies *não são* planas como ruas de cidades. O terreno é acidentado, cheio de buracos, pedregulhos e raízes. É muito fácil torcer o tornozelo — e mesmo sem isso, as solas dos pés ardem com o esforço das caminhadas constantes.

Essas dificuldades podem deixar qualquer um esgotado e de mau humor. Assim, grupos de aventureiros têm o hábito de não guardar segredos dos colegas: falam o que está entalado em sua garganta o mais rápido possível, esclarecem as coisas e se esforçam para manter o vínculo de lealdade. Sem isso, uma unha encravada pode levar à irritação que vai fazer alguém ignorar um companheiro e, sem querer, permitir que o grupo seja emboscado por gnolls.

Também é inquietante não saber de onde virá o próximo pagamento — e precisar gastar boa parte de seu ouro em equipamentos para ser capaz de ganhar mais ouro depois. Até que conquistem fama e prestígio, aventureiros estão sempre à beira da falência, sempre incertos se conseguirão comer semana que vem, sempre lamentando cada tibar gasto em flechas que serão usadas para ganhar tibares que serão gastos para comprar flechas que…

Com todas essas dificuldades, resta a pergunta: por que ser um aventureiro?

E a resposta é ao mesmo tempo simples e insondável. Quem tem essa dúvida não nasceu para a vida de aventuras. Um aventureiro típico ficaria insatisfeito fazendo qualquer outra coisa. São pessoas mais do que dispostas a arriscar tudo — *precisam* arriscar tudo, ou viverão infelizes, imaginando o que poderia ter sido. Aventureiros vivem alegrias maiores, tragédias mais profundas, amizades mais próximas, ódios mais ardentes, perigos mais atrozes e vitórias mais doces do que qualquer pessoa em Arton.

Ou ao menos isso é o que dizem para si mesmos, enquanto se preocupam com a urtiga logo à frente, o estômago roncando, a túnica rasgada, o cansaço da viagem, as dores do último combate e as arengas de seus queridos companheiros…

Moira Dorcha

APÊNDICE

ORIGENS REGIONAIS

Origens regionais são relacionadas a um reino ou região de Arton. Você pode escolher uma delas (no lugar de sua origem comum) se for nativo desse local ou tiver passado os seus anos formativos lá.

Diferente das origens do livro básico, que representam conceitos amplos, origens regionais fornecem um benefício único, característico do local ao qual pertencem. Se o benefício incluir treinamento em uma perícia na qual você já seja treinado, você pode ser treinado em outra perícia de classe. Para os demais efeitos, use as mesmas regras de origens. Efeitos de origens contam como efeitos de habilidades para fins de acúmulo.

AGRICULTOR SAMBUR — SAMBÚRDIA

Você trabalhou nos campos férteis das Repúblicas Livres, onde aprendeu muito sobre os animais, a natureza e o trabalho duro.

Benefício. Você é treinado em Adestramento e Sobrevivência e, uma vez por cena, pode gastar 1 PM para receber +1d6 em um teste de perícia.

Itens. Ferramenta agrícola (mesmas estatísticas de uma lança), T$ 100 (um presente de despedida da sua família).

AMAZONA DE HIPPION — DEHEON, NAMALKAH

Você é uma das orgulhosas amazonas de Hippion, um dos povos nativos de Arton Norte.

Benefício. Você é treinada em Cavalgar e, se não estiver usando armadura pesada, soma seu Carisma nos PM, limitado pelo seu nível (apenas após um dia).

Itens. Arma simples ou marcial, cavalo de guerra.

AMOQUE PÚRPURA — ERMOS PÚRPURAS

Raiva compele os golpes de guerreiros por todo o mundo, mas nos Ermos Púrpuras a prática é refinada ao limite. Você cresceu entre esses lutadores imprevisíveis.

Benefício. Você é treinado em Intimidação e, quando está sob efeito de Fúria, Fúria Divina ou Poder Oculto, recebe +2 em rolagens de dano.

Itens. Arma simples, estandarte da sua tribo.

ANÃO DE ARMAS — DOHERIMM

Você foi treinado pela Guilda dos Armeiros, tendo aprendido a fabricar — e usar — armas anãs.

Benefício. Você é treinado em Ofício (armeiro) e recebe +2 em rolagens de dano com armas tradicionais anãs (machados, martelos, marretas e picaretas).

Itens. Arma marcial tradicional anã, instrumentos de Ofício (armeiro).

ANDARILHO UBANERI — UBANI

Sonhando um dia ser membro da Patrulha da Fronteira, você pratica técnicas de lança e escudo e já conquistou a amizade de um alikunhá.

Benefício. Você recebe um alikunhá, um parceiro iniciante que não conta em seu limite de parceiros (veja o quadro na página 471), e proficiência com escudos. Caso já tenha essa proficiência, o bônus na Defesa que seu escudo fornece aumenta em +1.

Itens. Escudo pesado, lança.

APRENDIZ DE DRAGOEIRO — SCKHARSHANTALLAS

Você aprendeu técnicas para enfrentar dragões tolos a ponto de entrar em Sckharshantallas — o que certamente será útil contra outras feras.

Benefício. Você recebe +2 na Defesa contra criaturas maiores que você e +2 em Reflexos. Além disso, se passar em um teste de Reflexos, seus ataques contra a fonte do efeito causam +1d8 pontos de dano até o final da cena.

Itens. Arma simples ou marcial à sua escolha, troféu de caça, treckod.

APRENDIZ DE DROGADORA — GALRASIA

Você era discípula de uma voracis drogadora e estudou as artes de cura em Galrasia.

Benefício. Você é treinada em Cura e Ofício (alquimista). Como usa partes de seu corpo para fabricar preparados alquímicos e poções, você gasta apenas 1/4 do preço dos itens em matérias-primas.

Itens. Bálsamo restaurador x2, *poção de curar ferimentos* x2, maleta de medicamentos.

Aristocrata Dai'Zenshi — Tamu-ra

Você faz parte da nobreza tamuraniana, como descendente direto de um dos três Grandes Clãs ou como vassalo em alguma família samurai. Assim, é visto como um exemplo a ser seguido.

Benefício. Você é treinado em Nobreza. Além disso, ao completar um descanso, caso não tenha feito nenhum teste de Enganação, Furtividade ou Ladinagem desde seu último descanso, você recebe +1 PM temporário para cada dois níveis.

Itens. Traje da corte, katana superior com uma melhoria (exceto material especial).

Armeiro Armado — Zakharov

Você aprendeu o ofício mais tradicional e respeitado de Zakharov. Suas armas não são apenas instrumentos de combate, mas obras de arte.

Benefício. Você é treinado em Ofício (armeiro) e pode fabricar armas com uma melhoria. Se aprender a fabricar armas superiores por outra habilidade, gasta apenas 1/4 do preço das melhorias que aplica em armas.

Itens. Arma marcial, instrumentos de Ofício (armeiro).

Aspirante a Herói — Deheon

Você nasceu para ser herói, com potencial para se tornar protagonista das canções épicas dos bardos.

Benefício. Você recebe +1 em um atributo à sua escolha.

Itens. Essência de mana, mochila de aventureiro.

Assistente Forense — Salistick

Você cresceu em Salistick, onde teve contato com o que a ciência tem de mais avançado para a detecção e solução de crimes. Suas capacidades de dedução e análise se tornaram profundamente aguçadas.

Benefício. Você é treinado em Investigação e pode usar esta perícia para necropsia, identificar itens alquímicos e rastrear (veja as perícias Cura, Ofício e Sobrevivência, em *Tormenta20*). Além disso, pode identificar criaturas em uma cena de crime ou equivalente mesmo que elas não estejam mais presentes. Isso funciona como um teste de identificar criatura, com uma penalidade de –1 para cada dia decorrido. Se passar, além do normal, você identifica a raça da criatura.

Itens. Lupa (conta como uma ferramenta que fornece +1 em Investigação).

Bandoleiro da Fortaleza — Khalifor

Você cresceu se esgueirando pelos becos de Khalifor, vendo o pior que humanos e duyshidakk têm a oferecer.

Benefício. Você é treinado em Furtividade e Intimidação, e recebe resistência a medo +5.

Itens. Adaga, gazua, manto camuflado (urbano).

Barão Arruinado — Trebuck

Você estava destinado a se tornar o senhor de um feudo, mas seu título se perdeu. Pelo menos isso o ensinou a lidar com os reveses da vida.

Benefício. Você é treinado em Nobreza. Sempre que falha em um teste de perícia e a falha acarreta uma consequência negativa (gastar uma ação, perder PV, sofrer um efeito etc.), você recebe +2 em testes da mesma perícia até o final da cena.

Itens. Anel com símbolo da família (T$ 200), títulos de terras expirados (+2 em Diplomacia com nobres e burocratas), traje da corte.

Catador da Cidade Velha — Nova Malpetrim

As ruínas inundadas da Velha Malpetrim guardam riquezas, segredos e incontáveis perigos. Você cresceu vasculhando essas profundezas em busca do almoço do dia seguinte.

Benefício. Você é treinado em Fortitude e Percepção e pode gastar 1 PM para receber deslocamento de natação igual ao seu deslocamento básico (se já tiver deslocamento de natação, em vez

Alikunhá

Os elementais que acompanham os ubaneri são conhecidos como **alikunhá**. Cada um desses espíritos é ligado a um elemento e conta como um parceiro iniciante de um tipo a sua escolha entre os associados ao seu elemento. *Ar:* assassino, perseguidor ou vigilante; *água:* ajudante, guardião ou médico; *fogo:* atirador, combatente ou fortão; *terra:* combatente, guardião ou montaria; *luz:* guardião, médico ou vigilante; *trevas:* assassino, magivocador ou perseguidor.

Personagens Puristas

É possível jogar com um purista? A resposta para essa pergunta é simples:

Não!

Puristas não são uma opção para personagens, pois representam uma cultura de ódio, sendo vilões absolutos. Seu propósito no jogo é servir como alerta das consequências de regimes totalitários — além, é claro, de fornecer ao grupo inimigos nos quais bater sem remorso.

A única maneira de jogar com um nativo da Supremacia Purista é escolher a origem Desertor da Supremacia, descrita a seguir.

disso ele aumenta em +3m) por uma cena. Esse deslocamento não permite respirar debaixo d'água automaticamente, mas dobra o limite de tempo em que você pode segurar sua respiração.

Itens. Luneta, luvas de pelica, tranqueiras resgatadas do mar (2 espaços, valor de venda T$ 100).

Cativo das Fadas — Pondsmânia

Quando era um bebê, você foi levado para a Pondsmânia. Talvez tenha sido trocado por seus pais em um acordo com uma fada, talvez tenha sido roubado pelas Cyruthnallach. De qualquer forma, sua infância foi permeada de brincadeiras bizarras e jogos feéricos.

Benefício. Você recebe resistência a espíritos e magia +2 e +1 PV por nível de personagem.

Itens. Corda, ração de viagem x10, essência de mana.

Competidor do Circuito — Trebuck

Você percorreu o grande Circuito de Torneios de Trebuck. Pode ter sido parte da equipe de um cavaleiro ou um aspirante a competidor, ansiando por um dia disputar os eventos principais. Sua hora ainda não chegou, mas enquanto isso você usa o que aprendeu em suas aventuras.

Benefício. Você recebe o poder Torcida. Enquanto está sob efeito desse poder, sempre que reduz um inimigo a 0 PV com um ataque corpo a corpo, você recupera 1 PM.

Itens. Arma marcial, T$ 100 (suas economias para comprar equipamentos de torneio).

Cosmopolita — Valkaria

Tendo crescido na maior cidade de Arton, você já viu de tudo e está preparado para a maior parte.

Benefício. Escolha um poder geral ou de uma classe na qual você tenha pelo menos dois níveis, e cujos requisitos você cumpra (exceto poderes concedidos ou da Tormenta). Você recebe esse poder. Uma vez por aventura, após concluir um descanso (oito horas de sono), pode trocar esse poder por outro.

Itens. Equipamento de viagem, traje de viajante, um item artístico de origem cultural indefinida (½ espaço, T$ 100).

Cria da Favela — Valkaria

A Favela dos Goblins é um lugar empobrecido e injustiçado, esquecido pelos governantes de Valkaria. Essa comunidade o tornou resistente e incansável.

Benefício. Você recebe +1 em Constituição e, por piores que sejam as condições de descanso, sua recuperação é sempre pelo menos normal.

Itens. Andrajos de aldeão, corda, vara de madeira.

Criado pelas Voracis — Galrasia

Ainda jovem, você foi encontrado por um grupo de voracis em Galrasia. Elas o adotaram e o criaram de acordo com suas tradições e valores.

Benefício. Você recebe +2 na Defesa e Sobrevivência e +3m em seu deslocamento.

Itens. Arma simples, armadura leve, lança.

De Outro Mundo — Éter Divino

Você veio de outro mundo através do Éter Divino. Como alternativa, pode ter chegado a Arton por uma tempestade de areia do Deserto da Perdição, via uma viagem planar de Vectora ou por qualquer outra forma mágica ou maluca.

Benefício. Você possui uma habilidade ou tecnologia especial de seu mundo de origem. Para representar esse efeito, escolha uma magia de 1º círculo e um atributo-chave para ela. Se for uma habilidade, você pode lançar essa magia. Se for uma tecnologia, você recebe um item Minúsculo (RD 10, PV iguais à metade dos seus) que ocupa 1 espaço e deve ser empunhado para lançar a magia, mas seu limite de PM para ela aumenta em +2. Por fim, escolha se o efeito será mágico ou mundano (nesse caso, não contará como uma magia, exceto para fins de acúmulo). O mestre tem a palavra final sobre qualquer efeito e combinação.

Itens. Trajes exóticos, um item qualquer de até T$ 100 do seu mundo natal.

Tabela: Origens Regionais

Região	Origens
Academia Arcana	Estudante da Academia, Turista da Academia
Ahlen	Descendente Colleniano, Trapaceiro Ahleniense
Aslothia	Querido Filho
Bielefeld	Escudeiro da Luz, Escudeiro Solitário
Catacumbas de Leverick	Prisioneiro das Catacumbas
Conflagração do Aço	Sucateiro de Batalhas
Deheon	Amazona de Hippion, Aspirante a Herói
Doherimm	Anão de Armas
Ermos Púrpuras	Amoque Púrpura, Estandarte Vivo
Éter Divino	De Outro Mundo
Feudos de Trebuck	Barão Arruinado, Competidor do Circuito
Floresta de Tollon	Lenhador de Tollon
Galrasia	Aprendiz de Drogadora, Criado pelas Voracis
Halak-Tûr	Nômade Sar-Allan, Sábio Matemático
Império de Tauron	Insurgente Tapistano, Legionário
Khalifor	Bandoleiro da Fortaleza
Khubar	Ginete de Tumarkhân, Pescador Parrudo, Tamalu
Lamnor	Filhote da Revoada, Liricista de Lenórienn, Profeta do Akzath
Montanhas Sanguinárias	Iniciado dos Caça-Monstros, Selvagem Sanguinário
Montanhas Uivantes	Guardião Glacial
Moreania	Tocado pela Dama Altiva, Tocado pelo Indomável
Namalkah	Amazona de Hippion, Irmão sem Esporas
Nova Malpetrim	Catador da Cidade Velha, Futura Lenda
Pondsmânia	Cativo das Fadas, Duplo Feérico
Repúblicas Livres de Sambúrdia	Agricultor Sambur, Membro do Principado
Ruínas de Tyrondir	Duyshidakk Infiltrado, Explorador de Ruínas
Salistick	Assistente Forense, Estudante do Colégio Real
Sckharshantallas	Aprendiz de Dragoeiro, Rebelde Agitador
Smokestone	Procurado: Vivo ou Morto
Supremacia Purista	Desertor da Supremacia
Svalas	Tradicionalista Svalano
Tamu-ra	Aristocrata Dai'zenshi, Um com os Kami
Três Mares	Grumete Pirata
Triunphus	Recruta da Fênix
Ubani	Andarilho Ubaneri, Emissário Ubaneri
Valkaria	Cosmopolita, Cria da Favela, Nitamuraniano
Vectora	Receptador das Nuvens
Wynlla	Plebeu Arcano, Recruta Arcano
Zakharov	Armeiro Armado, Nobre Zakharoviano

Descendente Colleniano

Ahlen

Você descende do povo de Collen, um antigo reino insular absorvido por Ahlen. Sua linhagem tem olhos de cores incomuns, com alguns poucos chegando a apresentar poderes mágicos ligados à visão. Você é um desses poucos.

Benefício. Você recebe +2 em Percepção e pode lançar a magia *Visão Mística*. Caso aprenda essa magia novamente, seu custo diminui em –1 PM.

Itens. Arma simples, estojo de disfarces, ração de viagem x5.

Desertor da Supremacia

Supremacia

Você passou pelo treinamento padrão dos batalhões puristas e talvez tenha visto de perto as atrocidades desses vilões. Seja como for, decidiu que não podia ficar neutro frente à Supremacia.

Benefício. Você é treinado em Guerra e recebe proficiência com espadas bastardas e escudos. Se estiver empunhando uma espada bastarda e um escudo pesado, recebe +2 em testes de ataque.

Itens. Brunea com símbolo purista raspado, escudo pesado, espada bastarda, ração de viagem x10.

Encontrando-se Consigo Mesmo

Quando um duplo encontra sua versão original, tem extrema dificuldade em lidar com o fato de ser uma cópia. Quando isso ocorre, deve passar em um teste de Vontade (CD seu próprio Car). Se falhar, o duplo entra em um frenesi homicida até o fim da cena, tendo como único propósito matar sua versão original.

Caso uma das duas criaturas morra nesse encontro, a versão sobrevivente herda todas as lembranças do morto, incluindo uma de suas perícias treinadas, mas perde permanentemente 1 ponto de Carisma — já que, para o bem ou para o mal, perdeu uma parte de si para sempre.

DUPLO FEÉRICO — PONDSMÂNIA

Em algum lugar de Arton, há alguém igual a você. Com a mesma aparência, as mesmas capacidades, os mesmos ideais. Talvez isso rendesse uma boa amizade, mas esse alguém veio primeiro. Você é apenas a cópia feita por uma fada.

Benefício. Escolha uma habilidade de classe de 1º nível de uma classe que não seja a sua. Você recebe essa habilidade e pode usá-la como se tivesse 1 nível naquela classe (se escolher a habilidade Magias, você aprende uma única magia e recebe +1 ponto de mana, mas não soma o atributo-chave da habilidade em seu total de PM).

Itens. Essência de mana, marca no corpo ou característica física não possuída pela sua versão original.

DUYSHIDAKK INFILTRADO — TYRONDIR

Você viveu entre o povo do Reinado por muito tempo, absorvendo seu modo de vida… mas secretamente devotado a construir O Mundo Como Deve Ser.

Benefício. Você recebe +2 em Furtividade e Vontade e pode usar Sabedoria como atributo-chave de Enganação (em vez de Carisma).

Itens. Arma marcial, peças sobressalentes (T$ 100 para vender ou construir engenhocas).

EMISSÁRIO UBANERI — UBANI

Você foi preparado para percorrer as terras distantes e conhecer mais sobre o mundo além da Savana. Você nunca fica solitário, pois está acompanhado de um alikunhá, um pequeno pedaço de Ubani.

Benefício. Você recebe um alikunhá, um parceiro iniciante que não conta em seu limite de parceiros (veja o quadro na página 471) e pode usar Sabedoria como atributo-chave de Misticismo (em vez de Inteligência).

Itens. Essência de mana, mochila de aventureiro.

ESCUDEIRO DA LUZ — BIELEFELD

Você não serviu a um cavaleiro errante qualquer, mas a um nobre e honrado cavaleiro da Luz. Ao lado dele, aprendeu todas as tarefas diárias desse ofício, além dos valores da nobreza e da justiça.

Benefício. Você é treinado em Nobreza. Além disso, recebe +2 na Defesa e +3 PM.

Itens. Cota de malha ou escudo pesado, enfeite de elmo com o símbolo da Ordem da Luz.

ESCUDEIRO SOLITÁRIO — BIELEFELD

Ninguém sabe, mas você foi escudeiro de um cavaleiro de Bielefeld… ou cupincha de um trambiqueiro. Seu mestre era membro dos Cavaleiros Solitários, disposto a todo tipo de subterfúgio, intriga e traição para ajudar os verdadeiros heróis.

Benefício. Você é treinado em Enganação e Ladinagem e recebe +10 em testes de Enganação para se disfarçar como cavaleiro da Luz. Além disso, se tiver Código de Honra (ou outro semelhante), atacar pelas costas não faz com que você o viole.

Itens. Cota de malha, escudo pesado, enfeite de elmo.

ESTANDARTE VIVO — ERMOS PÚRPURAS

Muitas tribos dos Ermos Púrpuras acabaram extintas — por guerra, por doença ou pela corrupção da Tormenta. Sua tribo se foi, mas você permanece, uma prova viva de que um dia seu povo existiu.

Benefício. Você recebe +2 em Sobrevivência e um poder de combate ou da Tormenta à sua escolha.

Itens. Arma simples ou marcial, gibão de peles, fragmento do estandarte do seu povo (se vestido, fornece +1 em testes de Vontade).

ESTUDANTE DA ACADEMIA — ACADEMIA ARCANA

Você frequentou a Academia Arcana. Pode ou não ter se tornado um arcanista, mas com certeza aprendeu algo sobre lançar magias.

Benefício. Você aprende e pode lançar uma magia arcana de 1º círculo a sua escolha (atributo-chave Inteligência). Além disso, pode fazer testes de

Misticismo mesmo sem ser treinado nessa perícia. Se for treinado, recebe +2 em testes dela.

Itens. Coleção de livros (uma qualquer), essência de mana x2.

Estudante do Colégio Real — Salistick

Você teve a oportunidade de estudar no ilustríssimo Colégio Real de Médicos de Salistick. Seu ceticismo e rigor científico o afastam dos deuses e o aproximam da compreensão da vida.

Benefício. Você é treinado em Cura. Além disso, seus efeitos de cura recuperam +2 PV por dado. Você perde esse benefício caso se torne um devoto de qualquer tipo.

Itens. Bálsamo restaurador x3, maleta de medicamentos.

Explorador de Ruínas — Tyrondir

A destruição de Tyrondir atraiu exploradores em busca de riquezas que possam ter sobrevivido à queda da Flecha de Fogo. Após um tempo nessa atividade, você aprendeu alguns truques úteis.

Benefício. Você recebe +2 em Ladinagem, Percepção e Reflexos e +3m em seu deslocamento.

Itens. Mochila de aventureiro, tocha, vara de madeira (3m).

Filhote da Revoada — Lamnor

Você passou grande parte de sua juventude entre a Revoada Carnívora e seus perigosos e fantásticos engenhos voadores. Você ainda não tem seu próprio veículo, mas aprendeu duras lições entre voos e quedas.

Benefício. Você é treinado em Acrobacia e Pilotagem. Quando faz um teste de uma dessas perícias, pode gastar 1 PM para rolar um dado adicional e usar o melhor resultado.

Itens. Instrumentos de Ofício (artesão), T$ 100 (que você está juntando para fabricar seu primeiro veículo aéreo).

Futura Lenda — Nova Malpetrim

Você nasceu ouvindo histórias sobre heróis, talvez tenha sido batizado com o nome de um deles e por fim decidiu fazer a única coisa que tinha sentido: superá-los!

Benefício. Escolha um dos poderes de sua classe, normalmente disponíveis a partir do 2º nível. Você recebe esse poder.

Itens. Arma simples ou marcial com nome pomposo (e nenhuma melhoria), essência de mana x2.

Ginete de Tumarkhân — Khubar

O povo de Khubar usa o lagarto tumarkhân como montaria. Você estabeleceu um elo com um desses animais, que o acompanha em suas jornadas.

Benefício. Você é treinado em Cavalgar e possui um parceiro tumarkhân iniciante, com quem recebe +2 em testes de Adestramento e Cavalgar. Se receber outra montaria especial (como pelos poderes Montaria ou Montaria Sagrada), você pode usar seu tumarkhân como essa montaria, acumulando o bônus em perícias com os benefícios da montaria especial.

Itens. Bálsamo restaurador, sela.

Grumete Pirata — Três Mares

Por paixão, sede de liberdade ou pura necessidade, você serviu em uma embarcação pirata.

Benefício. Você é treinado em Acrobacia, Atletismo e Reflexos e, se estiver se equilibrando, escalando ou nadando, só cai ou afunda se falhar no teste de perícia por 10 ou mais (em vez de 5 ou mais).

Itens. Adaga, corda, tatuagem de sua antiga tripulação (+1 em Intimidação).

Guardião Glacial — Uivantes

As Uivantes são inclementes, mas também precisam de seus protetores. Você treinou com eles e aprendeu como afugentar intrometidos.

Benefício. Você recebe redução de frio 5 e proficiência em arco longo e machado de batalha. Caso já possua proficiência com essas armas, você recebe +2 em rolagens de dano com elas.

Itens. Casaco longo, cavalo glacial.

Iniciado dos Caça-Monstros — Sanguinárias

Você foi iniciado na Guilda dos Caça-Monstros. Mesmo que ainda não seja capaz de vencer todas as criaturas, consegue ao menos identificá-las!

Benefício. Você pode fazer testes para identificar criaturas com uma ação de movimento e, quando acerta um ataque em uma criatura não humanoide, pode gastar 1 PM para causar +1d8 pontos de dano.

Itens. Arma simples ou marcial, gibão de peles.

Insurgente Tapistano — Império de Tauron

O Império de Tauron está ruindo. O Deus da Força está morto. Para você, isso ainda não é suficiente. O povo só estará satisfeito quando todos os antigos generais e escravagistas forem punidos.

Benefício. Você recebe +1 em Fortitude, Reflexos e Vontade. Além disso, recebe +3 pontos de vida no 1º nível e +1 PV por nível seguinte.

Itens. Amuleto com um símbolo da resistência reconhecível por outros rebeldes, arma simples.

Irmão sem Esporas — Namalkah

Você possui um cavalo que o acompanha desde a infância; vocês cresceram juntos, tornando-se verdadeiros irmãos.

Benefício. Você possui um irmão cavalo, um cavalo de guerra parceiro iniciante que fornece +1 em testes de ataque e Reflexos. Se receber outra montaria especial (como aquela concedida pelos poderes Montaria ou Montaria Sagrada), você pode usar seu irmão cavalo como essa montaria, acumulando o bônus em perícias com os benefícios da montaria especial.

Itens. Bálsamo restaurador, sela.

Legionário — Império de Tauron

Você serviu nas legiões do Império de Tauron, onde aprendeu a usar o equipamento de um legionário. Agora que seu serviço terminou, você espera usar as técnicas aprendidas para dar um novo rumo a Tapista.

Benefício. Você é treinado em Guerra e recebe proficiência com gládios (veja *Ameaças de Arton*) e escudos. Se estiver empunhando um gládio e um escudo pesado, recebe +1 na margem de ameaça e +1 na Defesa.

Itens. Brunea com símbolo de sua legião, escudo pesado, gládio, ração de viagem x10.

Lenhador de Tollon — Tollon

Você foi criado entre as imponentes árvores da Floresta de Tollon, que lhe serviram tanto como casa quanto como fonte de sustento.

Benefício. Você é treinado em Ofício (artesão) e recebe +5 em testes de perícias (exceto testes de ataque) relacionados a madeira. Além disso, você recebe proficiência com machadinhas e machados de batalha; caso já possua proficiência com essas armas, recebe +2 em rolagens de dano com elas.

Itens. Item superior de madeira Tollon.

Liricista de Lenórienn — Lamnor

Mesmo não tendo vivido o auge do Reino dos Elfos, você ouviu histórias suficientes para admirá-lo. Inspirado pelas tradições élficas, você aprendeu a transformar sua magia em arte.

Benefício. Você é treinado em Atuação e recebe +2 nessa perícia. Além disso, pode usar Carisma como atributo-chave de Misticismo (no lugar de Inteligência).

Itens. Alaúde élfico, réplica de uma peça artística élfica (1 espaço, T$ 50).

Membro do Principado — Sambúrdia

Você faz parte do Principado Mercante, uma das organizações mais poderosas das Repúblicas Livres. Ainda está longe do topo, mas até mesmo os Príncipes Mercantes começaram em algum lugar.

Benefício. Você é treinado em Diplomacia e Intuição. Quando chega em uma cidade pela primeira vez em cada aventura, pode fazer um teste de Diplomacia (CD 20). Se passar, recebe 10% de desconto em todos os itens que comprar neste lugar (cumulativo com barganha).

Itens. Carroça, mercadorias sortidas (8 espaços, T$ 400).

Nitamuraniano — Valkaria

Você foi criado na maior comunidade tamuraniana fora do próprio Império de Jade. Seus valores culturais misturam as complexas e distintas tradições deheoni e tamuranianas.

Benefício. Você recebe proficiência em katana e arco longo. Caso receba proficiência nessas armas novamente, recebe +2 em rolagens de dano com elas. Além disso, quando falha em um teste de perícia originalmente baseada em Sabedoria, você pode gastar 2 PM para refazer esse teste (apenas uma vez por teste).

Itens. Arco longo ou katana, camisa bufante ou traje de seda.

Nobre Zakharoviano — Zakharov

Você descende de uma das tradicionais famílias de nobres armeiros zakharovianos. Além do sobrenome, ostenta com orgulho uma de suas obras-primas.

Benefício. Você é treinado em Ofício (armeiro) e recebe uma arma superior com uma melhoria (exceto material especial). Se estiver de posse dessa arma, recebe +2 PM por patamar (apenas após um dia).

Itens. Traje da corte.

Nômade Sar-allan — Halak-Tûr

Você cresceu entre os sar-allan, aprendendo a resistir aos rigores — e aos predadores — do deserto.

Benefício. Você recebe +2 em Fortitude e Sobrevivência e nas rolagens de dano com alfanges, arcos curtos e cimitarras.

Itens. Arma simples ou marcial, corcel do deserto ou dromedário (veja *Ameaças de Arton*), manto camuflado (deserto).

Pescador Parrudo — Khubar

Desde criança, você pesca nas águas profundas de Khubar. Tal atividade deixou seu corpo forte e resistente.

Benefício. Você recebe +2 em Atletismo, Fortitude e Sobrevivência e +3 PV. Além disso, quando faz um teste de Atletismo para nadar você avança seu deslocamento (em vez de apenas a metade).

Itens. Vara de pesca (pode usar Sobrevivência para sustento), peixes raros salgados para revenda (1 espaço, T$ 50).

Plebeu Arcano — Wynlla

Crescer em Wynlla é estar próximo da magia. Esse contato o deixou mais acostumado aos aspectos místicos de Arton.

Benefício. Você recebe +2 PM. Além disso, uma vez por rodada, quando falha em um teste de resistência contra um efeito mágico, você pode gastar 1 PM para rolar novamente esse teste.

Itens. Bandoleira de poções, gorro de ervas, poção arcana de 1º círculo.

Prisioneiro das Catacumbas — Leverick

Você vivia uma vida comum e sem grandes emoções, até ter o azar de abrir a porta errada. Talvez também tenha sido por mero acaso que você escapou das Catacumbas de Leverick.

Benefício. Você é treinado em Percepção e Reflexos e recebe resistência a armadilhas e efeitos de movimento +5.

Itens. Arma marcial encontrada no corpo de alguém que não sobreviveu às Catacumbas.

Procurado: Vivo ou Morto — Smokestone

Você é um pistoleiro infame nas cercanias de Smokestone, odiado e caçado por outros durões. Provavelmente foi tudo um engano e você ainda não faz jus a esse renome, mas sua cabeça está a prêmio!

Benefício. Você recebe proficiência com armas de fogo. Além disso, recebe +5 em testes de Intimidação e –5 em testes de Diplomacia contra qualquer um que, a critério do mestre, o reconheça e saiba de sua fama.

Itens. Pistola, balas cruéis (20).

Por um Punhado de Tibares

Personagens com a origem Procurado: Vivo ou Morto são caçados por pistoleiros e todo tipo de mercenários. Uma vez por aventura, a critério do mestre, você e seu grupo são atacados por caçadores de recompensa (um encontro de ND igual ou inferior ao do grupo). Cruéis e dispostos a qualquer coisa por uma recompensa, esses caçadores tendem a atacar nos momentos mais inconvenientes...

Profeta do Akzath — Lamnor

Você conhece a verdade sobre o tempo e o destino, na forma do Akzath. Quem sabe será você a encontrar o novo Ayrrak?

Benefício. Você é treinado em Religião e pode lançar magias mesmo sob o efeito de Fúria Divina.

Itens. Arma simples ou marcial, bordão, pergaminho com diagrama do Akzath.

Querido Filho — Aslothia

Você passou parte de sua juventude em Aslothia. Lá, por escolha ou imposição do destino, abraçou a dádiva das trevas.

Benefício. Você redução de frio e trevas 5 e visão no escuro. Se já possuir visão no escuro, em vez disso recebe +2 em Percepção.

Itens. Essência de sombra, manto camuflado (urbano).

Rebelde Agitador — Sckharshantallas

Sua terra natal, Sckharshantallas, está sob o jugo permanente de um monstro tirano. Você fez parte de grupos rebeldes, mas agora partiu para se aventurar. Espera se tornar forte para, um dia, depor o Dragão-Rei.

Benefício. Você é treinado em Iniciativa e, uma vez por aventura, pode gastar um dia para convencer pessoas comuns a ajudá-lo. Faça um teste de Diplomacia (CD 10). Se passar, você convence uma pessoa, mais uma para cada 10 pontos acima da CD (duas pessoas com resultado 20, três com resultado 30 e assim por diante). Cada pessoa pode ser usada como um parceiro iniciante de um tipo à sua escolha por uma cena. As pessoas não contam em seu limite de parceiros e ficam com você até serem usadas ou até o fim da aventura.

Itens. Arma simples ou marcial, panfleto revolucionário, T$ 6d12 (impostos que você deixou de pagar).

Receptador das Nuvens — Vectora

Você cresceu em Vectora, o fabuloso Mercado nas Nuvens. Andando entre os bazares e becos da cidade, conheceu diversos mercadores.

Benefício. Você possui contatos em Vectora que lhe dão acesso a mercadorias. Se estiver em uma cidade ou outro lugar em que, a critério do mestre, possa acessar seus contatos, você pode gastar 1 dia para obter um aparato mágico: um item de 1 espaço que você (e apenas você) pode empunhar para lançar uma magia de 1º círculo (atributo-chave Inteligência), escolhida ao obter o aparato. Você pode ter até 2 aparatos ao mesmo tempo. Os aparatos não têm valor comercial.

Itens. Mercadorias raras e variadas (2 espaços, T$ 300).

Recruta Arcano — Wynlla

Você serviu entre os Magos de Batalha de Wynlla. Agora, livre de suas obrigações cívicas, está pronto para seguir sua vida de aventuras.

Benefício. A CD para resistir a suas magias arcanas aumenta em +1 e elas causam +1 ponto de dano.

Itens. Essência de mana x2, varinha arcana.

Recruta da Fênix — Triunphus

Você começou o treinamento para combater a Horda Moóck montado em um majestoso grifo. Por vontade própria ou imposição, você saiu da cidade antes de completar o treinamento... ou morrer!

Benefício. Você recebe +1 PV por nível e redução de fogo 5, e é treinado em Cavalgar.

Itens. Arma marcial, brunea, grifo iniciante.

Sábio Matemático — Halak-Tûr

Você estudou as complexas equações que os sar-allan usam para calcular a formação de portais no deserto. Talvez ainda não consiga prever esses eventos tão bem quanto seus mestres, mas sabe usar o poder da matemática para resolver diversos problemas.

Benefício. Você é treinado em Conhecimento. Além disso, aprende e pode lançar *Concentração de Combate* e *Orientação*. Estes efeitos não contam como magias (exceto para fins de acúmulo) e não são mágicos — eles provêm de sua habilidade de calcular resultados a partir de uma mistura de geometria, análise de probabilidades e outros campos da matemática.

Itens. Coleção de livros, luneta.

Selvagem Sanguinário — Sanguinárias

Você nasceu ou foi criado nas Montanhas Sanguinárias, um dos lugares mais brutais de Arton, onde aprendeu a sobreviver com base na determinação e força bruta.

Benefício. Você é treinado em Sobrevivência e, se não estiver usando armadura pesada, recebe +1 em rolagens de dano com armas e redução de dano 1.

Itens. Arma marcial, gibão de peles.

Sucateiro de Batalhas — Conflagração do Aço

Muitos dizem que a Guerra Artoniana acabou. Não onde você foi criado. Em uma terra onde escaramuças são frequentes, você se especializou em pilhar armas e outros itens abandonados nos campos de batalha.

Benefício. Você é treinado em Guerra e Investigação. Além disso, quando rola na **Tabela 8-1: Tesouro por Nível de Desafio** (*Tormenta20*, p. 328), para cada tipo de tesouro (dinheiro ou item) você pode rolar novamente o resultado.

Itens. Arma simples ou marcial, bálsamo restaurador, escudo leve ou pesado, essência de mana, ração de viagem x5, T$ 4d6.

Tamalu — Khubar

Você nasceu entre os tamalus, a casta política de Khubar que ostenta tatuagens mágicas mostrando sua história. Embora sua saga esteja apenas começando, você já conquistou sua primeira tatuagem.

Benefício. Você é treinado em Diplomacia e Nobreza e recebe uma tatuagem mística à sua escolha.

Itens. Traje da corte.

Tocado pela Dama Altiva — Moreania

Nascido em Moreania, você foi agraciado pela própria Mãe Natureza. Você consegue entender as vozes da natureza e pode invocar o auxílio dos filhos de Allihanna.

Benefício. Você é treinado em Adestramento e pode gastar 1 minuto e 1 PM para convocar um animal Minúsculo a sua escolha, como um falcão ou gato, em seu auxílio. A criatura convocada fornece +2 nos seus testes de uma perícia específica, adequada às suas capacidades, e permanece auxiliando-o até o fim da cena, quando então retorna para os ermos. Você pode ter um número de criaturas convocadas simultâneas igual à sua Sabedoria (mínimo de 1). O mestre tem a

palavra final sobre quais criaturas estão disponíveis e em quais perícias elas podem prestar auxílio.

Itens. Bordão, ração de viagem x5.

Tocado pelo Indomável — Moreania

A face oposta da Dama Altiva, o Indomável é uma divindade de ferocidade e selvageria. Agraciado com o poder dos monstros, você tem dificuldade em se adequar às normas e restrições da sociedade.

Benefício. Você é treinado em Atletismo e recebe +2 em rolagens de dano com armas naturais e ataques desarmados.

Itens. Trapos surrados, carcaça de couro de algum animal caçado por você (conta como um gibão de peles).

Tradicionalista Svalano — Svalas

Svalas é díspar, honrado e livre. Após todos os registros escritos do reino terem sido destruídos, a tradição svalana foi passada pela oralidade. Você é o fruto dessas histórias.

Benefício. Você pode usar Sabedoria como atributo-chave de Conhecimento e Nobreza e pode fazer testes dessas perícias mesmo sem treinamento. Além disso, recebe +1 em Fortitude e Vontade.

Itens. Arma simples ou marcial, corda, mochila de aventureiro, vara de madeira (3 m).

Trapaceiro Ahlenense — Ahlen

Há um ditado em Ahlen: todo dia saem de casa um malandro e um otário. Você definitivamente aprendeu como não ser o otário.

Benefício. Você recebe +2 em Enganação e Furtividade e pode usar Carisma como atributo-chave de Ladinagem (em vez de Destreza).

Itens. Essência de sombra, gazua, estojo de disfarces.

Turista da Academia — Academia Arcana

Você assistiu a algumas aulas na Academia Arcana. Não se tornou um arcanista, mas aprendeu a lidar com magias e enjambrar alguns truques!

Benefício. Você recebe resistência a magia +2 e pode ativar pergaminhos de todas as magias arcanas de 1º círculo como se as conhecesse.

Itens. Três pergaminhos de magias arcanas de 1º círculo à sua escolha.

Tatuagem Mística

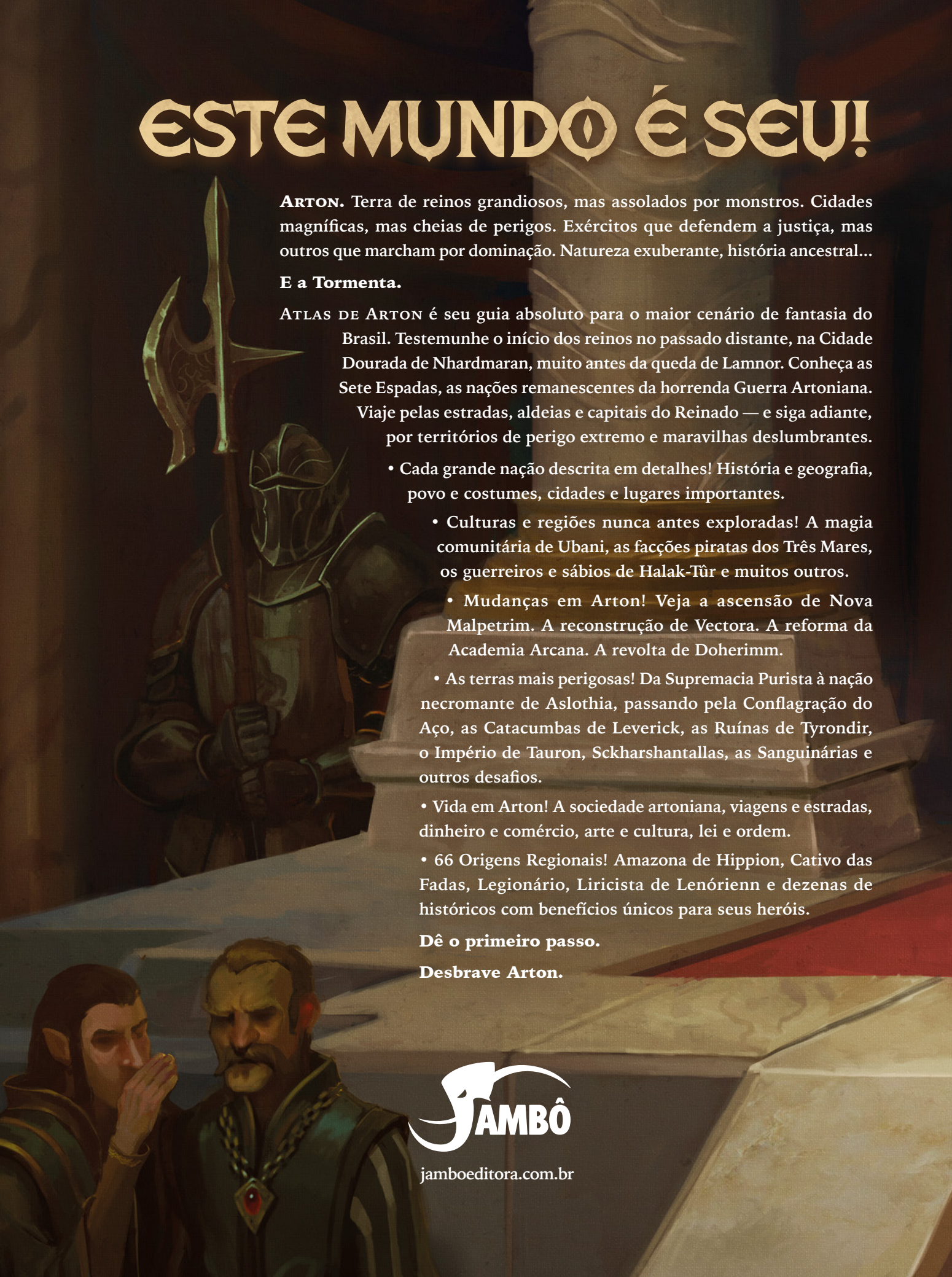
Os tatuadores tamalus de Khubar podem criar tatuagens especiais com Ofício (tatuador). Essas tatuagens podem ter um entre três benefícios: +1 na Defesa, resistência a magia +2 ou a habilidade de lançar uma magia de 1º círculo (atributo-chave Sabedoria). Tatuagens precisam estar visíveis para funcionarem e, quando expostas, ocupam o espaço de um item vestido. Cada tatuagem custa T$ 1.000 x sua quantidade de tatuagens místicas (a primeira custa T$ 1.000, a segunda custa T$ 2.000 e assim progressivamente).

Um com os Kami — Tamu-ra

Desde muito novo, você vê e ouve seres que não podem ser percebidos pela maioria das pessoas. São os kami, os espíritos divinos de Tamu-ra. Às vezes estão enfurecidos; outras vezes, querem pedir sua ajuda. Na maior parte das ocasiões, apenas acham graça de ser percebidos por você e por isso o tratam como amigo.

Benefício. Você pode usar Sabedoria como atributo-chave de Misticismo (em vez de Inteligência). Além disso, é acompanhado por um kami incorpóreo e invisível. Ele é um parceiro especial, que permite que você veja criaturas incorpóreas invisíveis e afete criaturas com seus ataques e habilidades como se fossem mágicos, e não conta em seu limite de parceiros. Além disso, uma vez por rodada você pode gastar 1 PM para executar o equivalente a uma ação de movimento que só pode ser usada para manipular um objeto solto em alcance curto. O kami não pode se afastar além de alcance curto de você. Se for destruído por qualquer efeito, o kami desaparece, retornando no início da próxima cena.

Itens. Bálsamo restaurador, essência de mana.



ESTE MUNDO É SEU!

Arton. Terra de reinos grandiosos, mas assolados por monstros. Cidades magníficas, mas cheias de perigos. Exércitos que defendem a justiça, mas outros que marcham por dominação. Natureza exuberante, história ancestral...

E a Tormenta.

Atlas de Arton é seu guia absoluto para o maior cenário de fantasia do Brasil. Testemunhe o início dos reinos no passado distante, na Cidade Dourada de Nhardmaran, muito antes da queda de Lamnor. Conheça as Sete Espadas, as nações remanescentes da horrenda Guerra Artoniana. Viaje pelas estradas, aldeias e capitais do Reinado — e siga adiante, por territórios de perigo extremo e maravilhas deslumbrantes.

- Cada grande nação descrita em detalhes! História e geografia, povo e costumes, cidades e lugares importantes.
- Culturas e regiões nunca antes exploradas! A magia comunitária de Ubani, as facções piratas dos Três Mares, os guerreiros e sábios de Halak-Tûr e muitos outros.
- Mudanças em Arton! Veja a ascensão de Nova Malpetrim. A reconstrução de Vectora. A reforma da Academia Arcana. A revolta de Doherimm.
- As terras mais perigosas! Da Supremacia Purista à nação necromante de Aslothia, passando pela Conflagração do Aço, as Catacumbas de Leverick, as Ruínas de Tyrondir, o Império de Tauron, Sckharshantallas, as Sanguinárias e outros desafios.
- Vida em Arton! A sociedade artoniana, viagens e estradas, dinheiro e comércio, arte e cultura, lei e ordem.
- 66 Origens Regionais! Amazona de Hippion, Cativo das Fadas, Legionário, Liricista de Lenórienn e dezenas de históricos com benefícios únicos para seus heróis.

Dê o primeiro passo.

Desbrave Arton.

JAMBÔ

jamboeditora.com.br